LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 Nº 5
ARG $14.90



BATMAN: ARKHAM CITY | UNCHARTED 3 | DARK SOULS | BATTLEFIELD 3 | RAGE | GEARS OF WAR 3
BLIZZCON 2011 | CARMAGEDDON: REINCARNATION | CHICA [i]: KIO | HARDWARE 2012 | ¡Y MÁS!

SUMATE AL JUEGO ÉXITO EN EE.UU. Y RUSIA



WWW.YUISY.COM

INGRESÁ A yuisy

+18
FOR ADULTS ONLY

Y JUGÁ AL JUEGO MMO DEL MOMENTO

GRATIS Y EN TU IDIOMA

WWW.CRIMECRAFT.COM

[04] UNA VISITA A HAMWELL
Entrevistamos al Director del terrorífico psiquiátrico donde nos internará Asylum, la nueva aventura gráfica de Senscape Interactive. ¿Se acuerdan de Scratches? Mamita.

[10] BLIZZCON 2011
Walter Costabel de LocalStrike nos cuenta la experiencia vivida en el reciente evento anual de Blizzard. Además, las principales novedades de WOW, Diablo III y StarCraft II: Heart of the Swarm.

[22] LA MÁQUINA QUE HACE ESTRELLAS
Una noche muy luminosa recibimos la visita de Pilo, como quien recibe a un extraordinario regalo del cielo. Dirán que somos sentimentales, pero no podemos evitarlo.

[24] MONTSERRAT PATIÑO
Nuestra Chica [i] de este mes, tiene 21 años, es oriunda de Pilar, fana del hip hop, estudiante de Ingeniería en Sistemas y, desde luego, totalmente gamer. Kio juega Counter-Strike como las diosas.

[30] THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Cinco años después de Oblivion, volvemos a pisar el poderoso Tamriel, esta vez viajando por la provincia de Skyrim, donde los dragones son tan comunes como las gallinas. Aquí, un recorrido de introducción a la aventura de fantasía épica más ambiciosa de Bethesda Softworks.

[66] LO QUE NOS DEJÓ EL 2011
Nuestro gurú de los fierros repasa un año agitado y además nos adelanta cómo serán los poderosos sistemas para jugar que tendremos en 2012. Bueno... ¿Por qué los vamos a tener, o no? ¡Oh, vamos!

[BONUS]

12 CLIC | GTA V, Diablo III y el coco.
14 GAME ART | Carmageddon: Reincarnation
16 CLIC | World Cyber Games – Qualified Argentina
18 CLIC | Héroes gasoleros
20 MICOS DE PELÍCULA | Los 10 mejores cortos del BARS
28 IN POSITION | Boletín de noticias [i] + Battlefield: Bad Company 2 Server
40 SORTEOS | Cinco posibilidades de humillar a Papá Noel
41 REVIEWS | Revisamos los 15 mejores y más recientes títulos
66 LOS PICORES DEL HARDWARE | Latinoamérica según NVIDIA
70 COMIC | Monigote Fantasy, Vol. III
72 INDIES | Dwarf's Fortress
74 FILOSOFÍA BIPOLAR | Esto no es para mí, Cap. 4: Maldito PH
75 BIG BEAR BOSS | Se viene el estallido
76 ES PALABRA DE MICO | Ojos de gamer
77 VICIOS DE MICO VIEJO | Gears of Wars: The Boardgame
78 AVENTURAS | Irrompibles versus RDR Mini Games
80 PUZZLE | Mar de luces

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



LA MEJOR LOCURA

"Sí, somos adictos. Desde los remotos tiempos del Pac-Man hasta hoy hemos sufrido, amado y soñado gracias a los juegos. Las pronunciadas ojeras y el incipiente reuma son señales inequívocas del extenso recorrido...", decía Diego "piojo" Marletta en su introducción al Mikonomicon MMX, aquél Libro de los Micos que forjamos entre decenas de miembros de [i] a fines de 2010. Ese libro nació por una idea de piojo, a quien un día se le ocurrió sacarnos del letargo. El molesto mico nos sentó, nos sacudió el polvo de los hombros, nos acomodó la peluca. Nos hizo andar.

La existencia del Mikonomicon atrajo otros dos espíritus bondadosos, tal vez locos, que extrañaban tener algo para leer, algo que sintonizara con su cultura gamer, que no fuera una web, porque una web y una revista manejan lenguajes y místicas diferentes. Nos propusieron respawnear la revista, dormida desde 2008. ¡Y miren, aquí estamos!

El staff de [IRROMPIBLES] agradece entonces a estos tres espíritus navideños en especial, así como a todas y todos los que cada edición ponen el alma, su precioso tiempo, la garra, para que esto sea más que un montón de páginas y se convierta, como solíamos decir en otros tiempos, en un amigo de papel.

También agradezco, ahora a título personal, a mis camaradas de armas, con quienes a veces dudamos de por qué hacemos [i]. La respuesta está aquí: trabajamos por una buena razón, por la mejor razón de todas. Por los nuestros.

Feliz año nuevo para todos.

Dan



Una visita a Hanwell

El creador del manicomio nos revela sus secretos

TENEMOS SANGRE DE AVENTUREROS por aquí. Y cuando sabemos que esa sangre la vamos a derramar a borbotones con la nueva aventura gráfica de Senscape, una empresa argentina formada por expertos en la materia, quisimos investigar un poco. Entrevistamos a Agustín Cordes, líder de desarrollo y guionista de Asylum.

[i]: ¿Quiénes forman Senscape?

Somos todos pibes jóvenes de entre 30 y 50 años (¡gulp!). El equipo es un poco ambulatorio de momento y la gran mayoría trabajó en el proyecto de AFIP, Perfil de Riesgo. Pablo Forsolloza es el artista líder y se está encargando literalmente de edificar un manicomio virtual para Asylum. Luego Pablo Palomeque realiza arte de concepto y unos bellísimos trabajos de pintura. Mi hermano Pablo Cordes está contribuyendo con música para otro proyecto (tenemos un exceso de Pablos). Juan Caratino ha modelado y animado personajes en 3D. Finalmente, el único que no reside en la Argentina es el alemán Daniel Pharos, que está componiendo una escalofriante banda de sonido junto con su equipo.

Cuando te entrevistamos hace años, no podíamos creer que estuviéramos ante el creador de Scratches –Rasguños–, una aventura gráfica de terror que nos sorprendió muchísimo por su calidad. Desde entonces sabemos que sos un gran cultor de las historias de H.P. Lovecraft. ¿Podemos decir que hay una influencia del célebre escritor estadounidense en Asylum?

¡Uff, hace tanto tiempo de aquello! Así es, Lovecraft sigue siendo mi influencia número uno en cuanto al terror se refiere. No solo definió un nuevo género –lo que hoy llamamos horror cósmico– sino también un estilo inconfundible que muchos, entre los que me incluyo, han intentado imitar sin éxito. Lovecraft era un maestro de la atmósfera, conseguía asustarte con solo describirte un lugar. Fue la mayor inspiración en Scratches y hay mucho de él en Asylum (en alguna medida, incluso más aún).

¿Hubo otras fuentes de inspiración?

Sí, podrían ser la serie Silent Hill, que admiro, y algunas películas de terror relativamente recientes como Sesión 9 y Saw. En general la intención fue darle a Asylum un ambiente muy opresivo y tétrico, tomando distancia de aquellos tintes de melancolía que tenía Scratches.

Asumo que elegiste hacer una aventura gráfica porque es el vehículo ideal para contar una historia. ¿Hay público todavía para el género? ¿Cuál fue la mejor aventura gráfica –¡que no sea Asylum!– que has probado en estos tiempos?

Sin lugar a dudas las aventuras son el formato ideal para contar historias en videojuegos. Es la única ocasión donde primero se piensa en la historia y luego en el gameplay. Pienso que siempre va a haber público para este tipo de juegos por el simple hecho de que los humanos llevamos en la sangre el deseo de experimentar una buena historia. Como dijo Roberta Williams una vez: "Yo creo que el género de aventuras está tan propenso a morir como podría estarlo cualquier otra forma de narrar historias".

La aventura reciente que más me pegó es Machinarium [N. de Ed. Del estudio independiente checo Amanita Design]. Diría que es uno de los pocos juegos que realmente se acercaron al término de "obra de arte". Es increíble cómo consiguieron contar tanto y transmitir emociones sin decir una palabra.

Contamos un poco cuál es la historia detrás de Asylum y su personaje principal.

¡Un poco, porque me gusta que sepan lo menos posible antes de empezar a jugar! Básicamente, sos un ex-paciente del Instituto Mental Hanwell, el cual fue abruptamente clausurado años atrás bajo extrañas circunstancias. Tu enfermedad nunca fue muy grave (apenas un caso leve de esquizofrenia) y durante algún tiempo viviste en paz. Sin embargo, desde hace poco que estás sufriendo alucinaciones, visiones breves de tu pasado en el manicomio. Se confunden con tu vida cotidiana y no ya podés discernir lo real de lo imaginario. Es entonces cuando decidís regresar a Hanwell, que supuestamente sigue abandonado, para entender el significado de estas alucinaciones. Demás está decir que la primera sorpresa tiene lugar ni bien ponés un pie en el Instituto...

¿De dónde te surgió la idea del lugar, de los personajes y de lo que pasa adentro de ese instituto para enfermos mentales? Describinos un poco cómo es entrar a Hanwell.

Desde hace tiempo que quería hacer un juego en un manicomio. Es un lugar que me llama mucho la atención, ya de por sí su propósito es siniestro: una de las cosas más aterradoras, creo yo, es la posibilidad de perder la cordura, el control de vos mismo; a qué extremo tenés que haber llegado para que eso suceda. Si le sumás a esto las historias reales y perversas que han tenido lugar en manicomios, el descuido y, en el caso de Hanwell, la suciedad y el abandono, creo que tenemos sin duda los lugares más aterrorizantes del mundo.

Nuestro Hanwell está en lo alto de un acantilado, rodeado de bosques entre brumas eternas. Cuando llegás por primera vez en tu auto, el sol ya se está escondiendo tras el horizonte del océano y comienza a sentirse una brisa glacial. Si esperás unos momentos se hace finalmente de noche y ves elevarse una luna llena por detrás del edificio. Subís entonces la escalinata hacia la puerta principal y los ecos de tus pisadas resuenan en una pequeña galería. Abrís la puerta y, si el juego pudiese transmitir olores, sentirías un hedor a rancio y podredumbre. Sin embargo, hay luces en el interior y ves movimiento entre las sombras...

¿Todo lo que ocurre en Asylum es en los interiores de Hanwell?

Sí, aunque te vamos a dar libertad de salir al exterior. Hay una terraza y un gran patio central también. Realmente nos hemos excedido con esto de reproducir la experiencia de visitar un manicomio abandonado. Por ejemplo, era requisito que todas las habitaciones tuvieran razón de ser y pudieran encontrarse en uno de la "vida real". El resultado es un manicomio virtual pero estructuralmente correcto y de dimensiones de vértigo. Y tenés libertad absoluta para recorrerlo.

¿Nos transcribirías algún breve fragmento del guión?

¡Es la primera vez que me piden algo así! Son muy originales. Curiosamente, el guión lo escribí en forma de novela, en parte porque quería asegurarme que la historia se sostuviera en formato literario:

Escucho un silbido. Alguien me llama desde más adelante. Camino por el corredor y al pie de una escalera me espera una figura muy curiosa y algo desconcertante: un hombre en camisón exageradamente flaco, casi esquelético, y con todo su cabello negro revuelto. Me mira con unos ojos desorbitados y una sonrisa congelada en su rostro. Al principio me alarmo pero luego entiendo que el sujeto es inofensivo. Se presenta a sí mismo como Lenny, un residente del instituto.





¿Cuánto tiempo de desarrollo consumió Asylum hasta ahora? ¿Con qué software principal?

Y ya vamos varios años, acercándonos a tres. Es un proyecto muy grande. Uno de los factores es justamente el del software ya que nos hemos propuesto desarrollar todo, el motor del juego y herramientas, nosotros mismos. ¡No estamos locos, tenemos nuestras razones! El motor se llama Dagon y se desarrolló principalmente en el lenguaje C con librerías de código abierto. El juego se está programando por completo en un lenguaje propio, basado en el maravilloso Lua.

Te preguntamos como director del juego: ¿de qué elementos te valés para crear una atmósfera de terror? ¿Qué es lo que más asusta a los jugadores o a las personas?

Sin lugar a dudas, el terror más puro es el miedo a lo desconocido. Muchas veces nos termina dando miedo lo que no vemos o lo que podría llegar a pasar; técnicas que lamentablemente se han dejado bastante de lado en la actualidad, tanto en películas como en juegos. Asylum va a tener su cuota de secuencias grotescas y algún sobresalto que otro, pero predomina una sensación de desconcierto, algo indescriptible que acecha en cada esquina de Hanwell. Es como si el edificio estuviera consciente de todos tus pasos. Esa es en parte nuestra estrategia: impedir que el jugador anticipe lo que pueda suceder a continuación porque nosotros lo estamos anticipando a él.

Suena muy bien. Y es muy interesante lo que decís. ¿Cuáles son tus libros, películas y juegos de terror favoritos?

¿De terror? En el ámbito de los libros ya sabemos que absolutamente todo lo que escribió Lovecraft, y también Edgar Allan Poe. En particular me gustó mucho "Soy Leyenda" de Richard Matheson, y hay además una serie de libritos españoles que se hicieron conocidos acá, la serie de "Biblioteca Universal De Misterio Y Terror"; título pretencioso pero una selección de cuentos sobresaliente y previamente inéditos. En general leo más ciencia-ficción.



En cuanto a películas, te digo los títulos en inglés: "The Thing", "Evil Dead", "The Wicker Man", y "Dead Alive" (aunque esta es casi comedia). Hay una película que siempre me puso del cráneo que se llama "Shock Waves". Es del género prolífico y políticamente correcto de zombies nazis. Tiene en mi opinión una de las atmósferas mejor logradas en una película de terror pero no me preguntes porqué.

En juegos siempre me gustaron mucho Alone In The Dark, Dark Seed, The Dark Eye y Dark Fall (noto un patrón acá, jaja).

Me contó un murcielaguito que hace poco estuviste en Europa. ¿En qué andabas metido?

Sí, gran parte del viaje se lo dediqué a la Gamescom, una feria muy importante, y a presentar formalmente el juego a empresas. No solo fue muy productivo, la verdad fue una experiencia increíble. Las aventuras están pasando por un muy buen momento en Alemania y por lo tanto te reciben con seriedad y ánimos de trabajar en serio. Eso además de la gente que realmente estaba enloquecida con los juegos que se anunciaban. ¡No me esperaba tanto furor por las aventuras!

¿Qué consejos le darías a alguien que quiere hacer aventuras gráficas?

No se propongan edificar un manicomio virtual si pretenden conservar la cordura (nosotros ya la perdimos hace rato). Ahora en serio, creo que es muy importante hacer realmente lo que te guste y plantear todo muy bien. Es muy fácil irse por las ramas con una aventura y darte cuenta muy tarde que no tenés la capacidad para realizar tu visión. Luego, no anuncien nada, no saquen sitio web, no firmen contratos hasta no tener algo concreto. Lo mejor es trabajar en un ambiente lo más relajado posible hasta donde se pueda. Esto va en general para todos los juegos, pero las aventuras en especial requieren un nivel de concentración e inspiración muy importante.

¿Cuándo y de qué manera podremos comprar a Asylum?

La pregunta del millón. Nuestra intención inicial era tenerlo listo para fines de este año pero, oh sorpresa, no llegamos. La idea es que el lanzamiento sea en Halloween 2012 (o sea, para octubre de ese año). Con suerte lo tenemos listo antes.

El juego debería salir en todos los canales digitales esperados, como Steam, y por supuesto de manera física a través de Amazon, tiendas dedicadas, etc. Es muy incierto lo que pasaría con Argentina por ahora pero estamos totalmente comprometidos a que se distribuya acá oficialmente, aunque tengamos que hacerlo todo a pulmón nosotros mismos.

¿El juego va a estar sólo en inglés? ¿Habría doblaje, subtitulado?

Lo estamos desarrollando principalmente en inglés pero seguro que al menos subtítulos en castellano va a tener. Un doblaje completo, eso ya depende de otras variables.

La pregunta fatal: ¿Asylum nos va a provocar pesadillas?

Si un juego puede provocar pesadillas, entonces creo que Asylum va a ser un candidato seguro. Es muy siniestro y perturbador, con imágenes que no se podrán olvidar fácilmente. La conclusión del juego, por decirlo suavemente, es una patada en las partes pudendas. Dudo que al terminarlo puedan dormir tranquilos durante algún tiempo.



Agente OFICIAL de Saitek

Alpaelectronica
www.alpaelectronica.com.ar
alpaelectrónica

ENVÍOS A TODO EL PAÍS
Todo para Gamers

PES 2012
BATTLEFIELD 3
FIFA 12
FIFA MANAGER 12
Los SIMS 3
Los SIMS 3 Accesorios

Av. Libertador San Martin 1240, Caseros (54 11) 4734-6349
(1678) Pcia. de Bs. As. Argentina (54 11) 4716-0076

Jugando la beta de Diablo III

Cada día más adictivo y potente



SABIDO ES para quienes merodean los blogs de nuestro sitio que estamos perdidos hace rato en el vicio que contagia la beta cerrada de Diablo III. Desde que tuvimos acceso, le dimos durísimo a los cinco héroes. La primera vez que liquidamos al Skeleton King fue con el Witch Doctor –acompañado de sus tres perros zombies y de un mercenario– y nos pareció fácil, algo que nos desilusionó un poco, aunque totalmente venenoso. No se puede soltar el juego.

La beta tiene el Acto I del futuro Diablo III y dura más o menos cuatro horas y media si uno se dedica a agarrar todas las moneditas y equipo que dejan caer los monstruos o que se esconden en barriles, cofres y troncos.

Después volvimos a atravesar la beta –hasta entonces invictos– con los restantes personajes y en compañía de jugadores de todo el mundo, ya que se puede dejar abierta la partida para que la gente entre y salga como quiera y eso no interrumpe el juego (pero cuantos más jugadores son, más monstruos aparecen). Sí, requiere una cuenta de Battle.Net, no hay soporte LAN y siempre hay que estar conectado, incluso para viciar el single player.

Con el paso de los días, fichineamos con el Demon Hunter, Barbarian, Monk y Wizard. El médico brujo dispara una cerbatana y sino te clava con lanzas o garrotes, además de su magia negra que hace brotar muertos del suelo, entre otras bellezas. El cazador de demonios dispara ballestas y arcos y es experto en acrobacia. Lo que se puede hacer siempre depende de los skills elegidos, que se van ganando al subir de nivel. Todos los personajes son hiper impresionantes, con poderes muy distintos. No se puede tener todas las habilidades sino una combinación de estas.

Si nos preguntan cuál es el mejor personaje, nos ponen en un brete. Quizás sean el Witch Doctor y el Demon Hunter, porque son más novedosos, pero los otros tres también son una gozada. El Barbarian –el favorito de este cronista– pega que mete miedo, los bichos saltan en pedazos acompañados de una lluvia de sangre –y unas cuantas monedas, a veces– y tiene esos gritos que desaniman y lastiman a los enemigos alrededor, o pega un mazazo en el suelo que manda todo al infierno. El Monje los revienta a piñas y patadas o con una vara, entre otras armas cuerpo a cuerpo. El Wizard le daría miedo incluso a Dark Sidious porque mata vía electrocución, entre otras maldades. ¡Es asombroso lo que pegan todos! El gameplay se siente sólido y brutal.

El 5 de noviembre, Blizzard hizo una actualización enorme a la beta que mejoró sustancialmente la experiencia de juego. Lo que antes era tan fácil, se volvió más complicado. Hay menos dinero, las cosas cuestan más, las armas hacen menos daño y las habilidades sólo se pueden cambiar en el Altar de Nephalem, que está en Nueva Tristam o en lugares clave dentro de los dungeons. Incluso el Cauldron of Jordan, que permite la compraventa de objetos y equipo sin volver al pueblo, desapareció de la beta porque lo trasladaron a un acto superior. El resultado de los cambios, que incluso fueron a nivel iconográfico, hicieron de este Diablo en construcción una cosa para agarrarse la cabeza: está genial, micos. Blizzard hace magia cada vez que toquetea la matemática del juego.

Diablo III va a estar disponible al público en algún momento de 2012. [i]

Por Nicolás Carnevale | Libra



Welcome to Los Santos

Rockstar Games mostró el primer videíto de GTA V

HERMOSAS PLAYAS, surf, cuerpos bronceados y deportivos color rojo metálico, acompañados de una voz reflexiva: "Quería retirarme de lo que estaba haciendo, ya sabes, de eso, de ese tipo de trabajo, poder ser un chico bueno de una vez por todas, un hombre de familia... pero bueno, sabes cómo es esto".

La continuación de la saga se desarrollará el sur estadounidense, en la ficticia ciudad de "Los Santos" inspirada en Los Ángeles como así también en sus alrededores, mostrando lugares emblemáticos de sagas anteriores como "Vinewood". Con respecto al protagonista se sabe muy poco, pero se especula que podría llegar a ser Tommy Vercetti, visto en Grand Thef Auto: Vice City. El teaser dura 1,24", en el cual el apartado gráfico demuestra un progreso en las texturas, pero no muy lejano de su antecesor, GTA IV; hay que pensar que se trata de un trabajo en su estado inicial.

Los analistas estiman que saldrá para PS3, X360 y PC en el período fiscal 2012, que va desde el mes de abril de ese mismo año hasta marzo de 2013. Se espera que GTA V venderá más de 16 millones de copias y generará unos 750 millones de dólares.

Sam Houser, co-fundador y presidente de Rockstar, creador de la serie, aventuró que será "el juego más grande y más ambicioso que Rockstar haya creado jamás" y "una reinvención radical del universo Grand Theft Auto". Al cierre de esta edición, no se conocía fecha de salida ni plataformas en las que estaremos viciando GTA V. i

¿Dónde está mi agua?

O ¿el coco de Disney cena pájaros furiosos?



DISNEY nos envió ¿Dónde está mi agua?, un fichín para iOS que tiene como protagonista al primer personaje creado especialmente para sus juegos móviles. Swampy es un cocodrilo muy limpito y siempre necesita del líquido elemento para llenar su bañera. Ahí es nuestro dedo el que excava un estanque para llevar el agua a destino. ¡Es muy, muy bueno!

Pronto tendremos la review en el sitio y estaremos sorteando códigos de regalo entre los lectores.

Swampy le viene peleando la punta a los 10 fichines top del App Store y parece imparable. La moraleja: ¡Báñense, sucios! i



 Por Walter Costabel | LocalStrike

BlizzCon 2011

Viaje el centro de la tierra gamer

EN EL MES DE OCTUBRE DE 2010 nos encontrábamos con Ramiro Magnone en Los Angeles disfrutando de la WCG Gran Final 2010, cuando nos dimos cuenta que a unos kilómetros de ahí, en unos días, se presentaba la BlizzCon 2010. Lamentablemente, los compromisos asumidos hicieron imposible que fuésemos. Me sentí frustrado, con las ganas de vivir la convención de Blizzard, y pensando que quizás no volvería a tener una oportunidad semejante otra vez. ¡Pero hubo suerte! Un año después, volando nuevamente hacia LAX, recordé aquel momento y me preparé para disfrutar al máximo la experiencia de la BlizzCon 2011.

Llegamos con Kerplunk y M3C, también de LocalStrike, a Los Angeles con un día de anticipación y alquilamos una Dodge Caravan, por lo que pudimos recorrer un poco. Fuimos a los clásicos lugares: Beverly Hills, Hollywood, Teatro Chino (donde se entregan los Oscar) y Universal Studios. También nos metimos en BestBuy, Walmart y Target. No perdimos la oportunidad de almorzar hamburguesas en Denny's y cenamos en el Hard Rock Cafe con excelente cerveza tirada. Nos fuimos a dormir relativamente temprano, ya que al día siguiente salíamos directamente para Anaheim, distante a unas 20 millas de Los Angeles, siempre dentro del estado de California.

Anaheim es la ciudad donde se encuentra Disneyland, y justo frente al parque se ubica el Hotel Hilton. El complejo hotelero cuenta con un impresionante Centro de Convenciones. Fue ahí, en el Anaheim Convention Center, donde empezamos a sorprendernos en serio.

Caminar el sendero que te lleva a la puerta principal del evento fue maravilloso. Miles de fanáticos, bien puntuales, se preparaban para ingresar a su mundo: el mundo que Blizzard creó para ellos. Las primeras fotos de la convención obligadamente serían allí afuera. ¡Los personajes de los juegos estaban caminando al lado nuestro! Cientos de fans disfrazados y preparados para lucirse. Hablando con algunos, nos contaron que les había llevado muchos meses y ¡dólares! vestirse así, pero que también era el momento más esperado del año.



Pertenecer a LocalStrike me dio la oportunidad de vivir muchos eventos relacionados a los videojuegos, como WCG, ESWC, Campus Party, KODE5 y muchos otros, pero ahora sé que todavía no había vivido lo mejor.

Entrar en la BlizzCon no fue simplemente ingresar en un evento grande y muy importante, fue algo más. Atravesar la

puerta de ingreso fue único e inolvidable. Nos encontramos con un marco imponente. Se trata de un centro de exposiciones inmenso en el que durante dos días se logra crear un ambiente de puro videojuego. Estar en la BlizzCon es vivir dentro del juego. Los espacios se dividen perfectamente armónicos, cada sector representa a cada uno de los grandes títulos de Blizzard, con World of Warcraft al centro y StarCraft 2 y Diablo 3 en los laterales. La bienvenida la da una perfecta ceremonia de apertura.Todo llama la atención, todo te enamora, cada metro cuadrado del evento es imperdible. ¡Obligatorio recorrer todo, nada se puede dejar de ver!



WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

De repente, los 500 monitores de la arena de WOW se encendieron con la imagen de un panda y los presentes aullaron y aplaudieron de emoción. Blizzard acababa de revelar la cuarta y ya próxima expansión del juego de rol más jugado del mundo, World of Warcraft: Mists of Pandaria. La novedad es una nueva raza: Pandaren, la primera neutral del MMORPG, ya que a cierto nivel habrá que decidirse por jugar del lado de la Horda o de la Alianza. La otra novedad es una nueva clase: Monje, experta en artes marciales, que estará disponible para todas las razas excepto Goblins y Worgen.

La expansión ofrece un continente nuevo y una serie de cambios bastante grandes, como mazmorras de desafío, escenarios PVE, un nuevo árbol de talentos y mascotas que pueden entrenarse y combatir por turnos al estilo Pokémon. Mists of Pandaria lleva el nivel máximo a 90.







OFICINAS DE BLIZZARD EN IRVINE



Como si todo lo vivido hubiese sido poco, tuvimos la suerte de poder visitar y conocer las Oficinas Centrales de Blizzard Entertainment, ubicadas a unas 10 millas de Anaheim. Los edificios de Blizzard son verdaderamente imponentes. Ingresamos por el estacionamiento, donde nos recibió personal de Blizzard para darnos el recorrido. Nos explicaron que los edificios están divididos de la misma forma que trabajan sus títulos, es decir, que cada uno de ellos está dedicado a sus Juegos WOW, StarCraft y Diablo. En el patio central y donde se ubica la entrada principal, se luce una estatua de bronce de unos 3 metros de alto con la figura del Orco de WOW montado en un lobo. En la recepción hay más esculturas y armas en tamaño real, y también se exhibe un museo dedicado a la historia de Blizzard explicada claramente en una línea de tiempo, que llamativamente muestra su ingreso en Argentina a fines del 2010. Trabajar en Blizzard en los Estados Unidos es, sin dudas, el sueño de todos los amantes de los videojuegos.

Con sólo ver las estatuas maravillosas de los personajes principales de cada juego ya uno se puede morir en paz. Pero seguimos investigando y nos topamos con la galería de Historia, que muestra los antiguos títulos de Blizzard de 20 años atrás, ¡y hasta se puede jugar!

Las muestras de arte son belleza pura, increíbles imágenes exhibidas como piezas de colección se rematan al público para obras benéficas. Las cifras ofrecidas son asombrosas, algunos cuadros se venden por encima de los 10.000 dólares.

Enseguida, claro, nos pusimos a despuntar el vicio. Como muchos, probamos StarCraft II en 3D por gentileza de LG para su línea Cinema 3D, participamos en juegos y sorteos, ganamos remeras, gorras y otros premios gracias a NVIDIA, Razer y Steelseries; pero las competencias son lo más importante del evento y la gente no se quiere perder de nada.

En cada una de las arenas se extiende un enorme sector donde podés jugar y probar los nuevos títulos de Blizzard, por ejemplo StarCraft II: Heart of the Swarm o el próximo Blizzard DOTA (StarCraft II), el develado World of Warcraft: Mists of Pandaria, o el esperadísimo Diablo III. Pero la atención se la llevaron los torneos oficiales de StarCraft II, donde el ganador fue Jongyun "IMMvp" (terran) Jung, de Corea, quien se alzó con $50.000 USD, ganándole la final a Jaeduk "NesTea" (Zerg) Lim, viniendo de la zona de perdedores; y WOW, ganado por el equipo OMG de Corea por sobre el de SkillCapped de Estados Unidos, llevándose un premio de $75.000 USD.

En el final, cuando ya creíamos haberlo visto todo, faltaba el postre, ¡y qué postre nos dieron! En vivo y para todos los presentes, los Foo Fighters cerraron con un show impresionante.

Haber vivido la BlizzCon 2011, hay que admitirlo, fue la mejor experiencia en eventos de videojuegos que tuve en mi vida y creo realmente que será difícil de superar.

Walter Costabel es Global Manager de LocalStrike.net

carreras más reales.





Force FeedBack

- compatible con PS2, PS3, PC
- EXCLUSIVA función ForceFeedBack
- 3 Modos de juego: Digital, Analogo y Negcon
- Funcion vibración (contiene 2 motores internos)
- Angulo de giro de 270 grados
- 3 niveles de ajuste de sensibilidad
- Palanca de cambios de 6 velocidades
- Pedales metálicos
- Función KeyMap con indicador de LED
- LEDs indicadores de aceleración
- sistema de refrigeración (cooler interno)
- Grips de goma, y terminaciones en metal
- 6 grandes ventosas lo aseguran a cualquier superficie









boom-box.com.ar

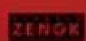
www.levelupworld.com

GARBARINO compumundo EL MUNDO DEL JUGUETE













MEGATONE WAL*MART



El mundo se termina pero todo vuelve

"ATENCIÓN A TODOS los competidores: Este es su minuto de advertencia. Repito, un minuto hasta el inicio de la carrera. Miembros del público: ¡Ya saben que tienen un minuto para ponerse a la distancia segura mínima!"

¡AHHHHHH, CARMAGEDDON vuelve! Cuánto picor, cuánta destrucción sin sentido. La belleza de la chatarra saltando por los aires en una nube de fuego y esquirlas. El grito rabioso de los corredores y el estruendo de sangre de los motores. ¡Buenos recuerdos, un poco ilegales!

Inspirado en la película de culto de 1975. Death Race 2000 –con los feos de David Carradine y Sylvester Stallone, además de la rubia del momento; recomendada para alquilar estas vacaciones– el original Carmageddon (DOS, 1997) fue un fichín de esos que lo cambió todo. Violento, más bien sádico, salió del cerebro abierto del estudio británico Stainless Games, publicado por Interplay y SCi, y nos voló la peluca. ¡Pero bien lejos!

En Carmageddon había que llevarse puesta un montón de gente, así que en varios países fue prohibido. ¡Pobre pelado diabólico! La solución fue cambiar personas por zombies y robots grasientos, que no tienen derechos, y voilà. Una actitud que se hizo clásica en la industria para gambetear los organismos de censura que pululan por ahí.

Hubo una secuela de 1998, Carmageddon II: Carpocalypse Now, casi igualito de bestial, que también muchos criticaron, y por fin un tal Carmageddon: Total Destruction Racing 2000, en ese año, que hizo honores a la tradición de andar atropellando cosas con los vehículos más armados y demenciales que se hubieren visto, pero era malísimo.

Los brutos de Stainless Steel nunca se bajaron de sus sillones, y ahora más viejos y gordos se dedican a hacer fichines para Xbox Live Arcade –el más reciente fue Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2012 para Wizards of the Coast– y ahora alguien les dijo: "¿Por qué no un nuevo Carmageddon? Déjense de mariconadas." Y acá estamos, mostrándoles los primeros concepts de lo que será un (esperamos) súper espectacular Carmageddon: Reincarnation. ¡Sí, señores, hecho por los mismos quemados que crearon el original hace 14 años y después se achancharon!

Carmageddon: Reincarnation recién arranca, no hay fecha de salida ni otra info, pero vamos a estar in position para todas las novedades. ¡Qué Twisted Metal ni ocho cuartos! Miren estas imágenes.

El concept art es de Doug Telford. [i]



Por Natalia Cina | @CinaNaty



WCG Qualified Argentina

EN EL MES DE NOVIEMBRE se celebra en Buenos Aires la WCG Qualyfied Argentina. Esta clasificación se realiza a nivel mundial en todos los países del mundo que participen en la Gran Final de WCG en Corea del Sur. Los jugadores profesionales que hayan competido en esta clasificación y obtengan el título de campeón de su país se ganan el derecho a representar a la Argentina en la Gran Final, todo un honor.

En esta edición de WCG 2011, LocalStrike, la empresa líder en videojuegos online de Latinoamérica, lleva a los campeones de StarCraft II y FIFA 11 –que ganaran en la Qualy– a competir a Corea del Sur, donde se realiza la Gran Final. Los campeones argentinos se enfrentarán en una competencia de nivel mundial con los mejores del resto de los países.

La clasificación de Argentina se realiza en Tecnópolis entre los días 16 al 28 de noviembre –apenas llegada esta revista a sus manos– dentro del marco del Festival de Cultura Digital organizado por LocalStrike e Integra Eventos.

Para la clasificación y como se hace a nivel mundial, participan en cada disciplina los mejores jugadores del país. En el caso de la Qualy argentina, se trata de 32 jugadores de FIFA11 y 32 de StarCraft II.

La propuesta este año es potenciar el famoso lema de los WCG, "Beyond the Game" o "Más allá del juego", en donde se remarca el hecho de realizar estas competencias no sólo como un torneo de juegos en el mundo sino como un espacio que invita a generar un clima de armonía, diversión y emoción compartida con el mundo entero, fomentando el respeto mutuo entre los participantes en la competencia y sus espectadores.

WCG World Cultural Festival

El "Festival Mundial de la Cultura" no tiene barreras idiomáticas o culturales, anhela alcanzar el respeto de los fundamentos universales basados en los principios éticos y morales en un ambiente de igualdad de posibilidades.

WCG además posibilita los torneos llamados Pan Regional Championship, en donde los jugadores de las diferentes disciplinas de cada país del mismo continente, europeo, americano y asiático, se enfrentan en una competencia intercontinental.

En el caso de la Argentina –donde este año asiste un jugador de FIFA 11 y uno de StarCraft II, campeones de un torneo local organizado oficialmente por LocalStrike con el aval de Blizzard Entertainment y Electronic Arts–, se lleva a cabo en el mes de noviembre en San Pablo, Brasil, bajo el nombre de WCG Pan American Champioship Brasil 2011. El año anterior estos Panamericanos también se realizaron en San Pablo.

En el caso de Europa, tuvo lugar en Polonia en el mes de octubre. Alemania fue la sede 2010.

En el continente asiático, los WCG tuvieron su primer torneo intercontinental en el año 2006 en Singapur (este año aún no hay lugar definido para Asia). Pueden encontrar más información en www.festivalculturadigital.com.

WCG Grand Final Corea 2011

La final de los WCG tiene lugar este año en la ciudad de Busan, situada al sureste de Corea. Así, la WCG Grand Final retorna al lugar de origen de los primeros WCG. Jugadores de todo el mundo estarán presentes en el Centro de Convenciones y Exposición de Busan –BEXCO– para alcanzar el título del mejor gamer del mundo.

El torneo se realiza del 8 al 11 de diciembre. Durante los cuatro días se pueden ver los partidos a través del Live Streaming WCG. Este año se juega para PC: Counter-Strike, Cross Fire, FIFA Soccer 11, League of Legends, Special Force, StarCraft □: Wings of Liberty, Warcraft□: The Frozen Throne y World of Warcraft: Cataclysm. Para Xbox: Tekken 6, y para mobile Asphalt 6.

Los WGC cuentan con un canal propio –WCG TV– para vivir el evento, los matchs de cada competencia, ver los comentarios y diferentes videos. Además, en el site hay con un sector de noticias en donde se encuentra toda la información destacada.

Los invitamos a seguir las competencias si no lo estuvieron haciendo hasta ahora, porque representan lo más profesional en la materia, es un gran espectáculo, y por tanto algo que ningún gamer se debería perder. [i]

Natalia Cina es encargada de Communication & Media de localstrike.net

La evolución de los WCG

Los World Cyber Games comenzaron a organizarse en el año 2000. Cada año cambian su sede para la Gran Final. Además de las competencias oficiales, se juegan otros torneos especiales y se realizan demostraciones para el público presente.



2001

Se celebró por primera vez en Seoul, Corea. Las competencias oficiales que se realizaron fueron de Age of Empires II: The Conquerors, Counter-Strike, 2001 FIFA World Cup, Starcraft: Brood War, Unreal Tournament y Quake III: Arena.

2002

También en Corea, esta vez en Daejeon. Las competencias oficiales fueron de Age of Empires II: The Conquerors, Counter-Strike, 2002 FIFA World Cup, Starcraft: Brood War, Unreal Tournament y Quake III: Arena.

2003

Seoul, Corea. Las competencias oficiales de ese año fueron con Age of Mythology, FIFA Soccer 2003, Counter-Strike, Starcraft: Brood War, Unreal Tournament 2003 y Warcraft III: Reign of Chaos.

2004

Los WCG cambian por primera vez de lugar para la Gran Final. Se realiza en San Francisco, EE.UU. Las competencias oficiales fueron de Counter Strike: Condition Zero, FIFA Soccer 2004, Need for Speed: Underground, Starcraft: BroodWar, Unreal Tournament 2004, Warcraft III: The Frozen Throne, Halo y Project Gotham Racing 2 (estos dos últimos títulos de la consola de Microsoft, Xbox 360).



2005

Singapur. Las competencias oficiales fueron de Counter Strike: Source, FIFA Soccer 2005, Need for Speed: Underground 2, Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne , Warhammer 40,000: Dawn of War, Dead or Alive Ultimate (X360) y Halo (X360).

2006

Monza, Italia. Las competencias oficiales fueron de Counter-Strike 1.6, FIFA Soccer 2006, Need for Speed: Most Wanted, Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Dawn of War: Winter Assault, Dead or Alive 4 (X360) y Project Gotham Racing 3 (X360).

2007

Seattle, EE.UU. Las competencias oficiales fueron de Counter-Strike, Warcraft III: Frozen Throne, Starcraft: Brood War, FIFA Soccer 07, Need for Speed: Carbon, Command & Conquer III, Age of Empires III: The Warchiefs, Carom 3D, Gears of War, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 y Tony Hawk's Project 8 (estos últimos cuatro para Xbox 360).

2008

Cologne, Alemania. Las competencias oficiales fueron de Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Brood War, Counter-Strike, FIFA 08, Need for Speed: Pro Street, Command & Conquer III: Kane's Wrath, Age of Empires III: The Asian Dynasties, Carom 3D y Red Stone. En Xbox 360 se compitió con Project Gotham Racing 4, Guitar Hero III: Legends of Rock, Halo 3 y Virtua Fighter 5 Online. Por primera vez, se incorpora un juego de dispositivo móvil, Asphalt 4: Elite Racing.



2009

La Grand Final se celebra en Chengdu, China. Las competencias de PC fueron con Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Brood War, Counter-Strike, FIFA Soccer 09, Carom 3D, Red Stones y TrackMania Nations Forever. En Xbox 360 fueron con Guitar Hero: World Tour y Virtua Fighter 5 Online. En mobile, Asphalt 4: Elite Racing y Wise Star 2.

2010

Cumpliendo 10 años, los WCG se celebran en Los Angeles, EE.UU. Las competencias de PC fueron con Carom 3D, Counter-Strike, FIFA Soccer 10, Starcraft :BroodWar, TrackMania Nations Forever, Warcraft III: The Frozen Throne. Para Xbox 360 fueron Guitar Hero 5, Forza Motorsport3 y Tekken 6. Asphalt 5 para Mobile.

Héroes gasoleros

Más de 410 juegos Free To Play a fines de 2011



AQUELLA PREDICCIÓN que hiciéramos en la primera época de la revista (2007-2008) está cumplida con creces. Los juegos F2P están tomando el mercado tradicional por asalto a medida que más y más títulos son creados desde el vamos en base al novedoso modelo, y otros –algunos muy notables– adoptan un sistema gratuito que monetiza con microtransacciones.

Los veteranos del fichín no dejamos de sorprendernos cuando oímos que World of Warcraft ahora es F2P hasta el nivel 20, que Team Fortress 2 se puede jugar free, o que pronto tendremos un MechWarrior Online con este sistema, o que DC Universe Online también se ha vuelto gratuito. ¡Bueno! Ya se sabe que gratuito es un decir; sería más certero considerar todo el conjunto. ¿Cuál es el negocio de permitir que decenas o cientos de miles de jugadores accedan gratis a estos juegos carísimos de desarrollar y de mantener? Resulta que en general es posible vender tiempo. Quienes no trabajan cuentan con muchas horas para jugar y no suelen pagar por mejoras, nuevas áreas del juego ni accesorios porque los ganan jugando; por otro lado, quienes trabajan no tienen tanto tiempo libre, pero aceptan pagar pequeños precios por aceleradores u objetos que de otra manera no podrían obtener. Dicen las leyendas que cuando no te obligan, pagás más gustoso. Algo así como un 95% de los jugadores de juegos F2P no paga un centavo, mientras que un 5% –a veces menos– gasta entre 5 y 15 dólares por mes. Como el juego es gratuito, mata de raíz el problema de la piratería al mismo tiempo que consigue la masa crítica para que sea un negocio redituable con ese pequeño conversion rate. Claro que la actualización y los nuevos contenidos periódicos son cruciales para sostener la población de gamers, una población que tiende a la volatilidad debido a la enorme oferta de títulos actual.

Hay un linaje de juegos F2P que no son tan puristas en el concepto y cobran zonas o cosas a todo el mundo democráticamente, jueguen una o doce horas por día. Estos son, sin sorpresas, los que despiertan recelo en los jugadores, que ven el sistema como un gran demo donde las limitaciones hacen perder el atractivo de probar. En cualquier caso, parece evidente que el esquema Free To Play llegó para quedarse. Es por completo opuesto a vender caro a unos pocos, por el contrario, se trata de vender barato a muchos.

Por estas pampas argentinas hay unos cuantos estudios probando las mieles del F2P. El pionero quizás sea Regnum Online, de NGD Studios. También está la múltiple oferta de fichines de géneros variados que tiene Axeso5 –como Audition, Operation 7 y Karos Online, entre otros– y los que ofrece el grupo CMD, es decir Mundo Gaturro y CrimeCraft. Lo interesante de los nombrados es que se pueden pagar, en caso de que uno desee hacerlo, en moneda local y por medios de pago de acceso simple; por ejemplo vía Pago Fácil y Rapipago, con tarjetas de prepago y en algunos casos enviando SMS.

El año termina con una cantidad y calidad de juegos enorme, para todos los gustos y edades. 2011 fue un excelente período que demuestra la solidez de la industria de videojuegos que, aunque aporreada por los vaivenes de las finanzas internacionales, nunca dejó de crecer. [i]





Línea Cyborg

- Joystick Cyborg V1
- Joystick Cyborg fly 5
- Joystick Cyborg Fly 9
- Mouse Cyborg RAT
- Teclado Cyborg V7

Línea Cessna

- Pro Flight Cessna Yoke
- Pro Flight Cessna Pedals
- Pro Flight Cessna Trim Wheel

Línea Pro Flight

- Pro Flight Yoke
- Pro Flight Pedals
- Pro Flight Quadrant
- Pro Flight Panels
- Pro Flight TPM

CH Products

- Flight Sim Yoke
- Eclipse yoke
- Pro Pedals
- Throttle Quadrant

Disfrutemos juntos esta Navidad !!!

PSP Wii XBOX 360 PS3 NINTENDO DS NINTENDO 3DS

www.electronicthings.com.ar

electronicthings

Los logos Wii, 3DS y DS son marcas registradas por Nintendo Inc. Los logos PS3 y PSP son marcas registradas por Sony Computer Entertainment. El logo Xbox 360 es marca registrada por Microsoft Inc. Las imágenes de todos los productos son al solo efecto ilustrativo y sus derechos corresponden a sus respectivos titulares.

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi



Buenos Aires Rojo Sangre

Los 11 mejores cortos independientes del año

A PROPÓSITO de la culminación de la duodécima edición del BARS, festival de cine de terror, fantástico y bizarro, destacamos diez cortometrajes independientes para no perderse.

Agencia de Modelos

Dirección: Guillermo Martínez

Agencia de Modelos gira en torno a un grupo de chicas que, acompañadas por sus padres, se presentan a la última prueba de un casting. La seleccionada será la imagen de una campaña publicitaria de la empresa. Micaela, la elegida, al retirarse, es secuestrada en la oscuridad por un psicópata. La escuela de los platenses Paura Flics dejó sus frutos en los jóvenes Vindicta Films, una de las productoras más promisorias del cine de género argentino.

Blackcop Bloodsucker Kill Kill Fuck

Dirección: Luciano Kravetz

Hay en Kravetz una eterna influencia de la estética retro. En Hard Cop, compuso a un policía setentoso duro de roer. Ahora, con BBKKF, ya como director, nos trae una de policías vampiros con mucho de psicotronía e imaginario criollo. Una parodia al cine directo a video con un nombre maravilloso. Sutil homenaje a la tierra que lo vio crecer: Gerli, Avellaneda. La escena del garche no tiene desperdicio alguno.

Caballero Templario

Dirección: Mariano Cattaneo

Los Caballeros Templarios fueron una de las más famosas órdenes cristianas. En Caballero Templario, una de las pocas aproximaciones audiovisuales nac & pop al género medieval, un caballo lucha contra un demonio para quedar, como en todo tiempo de fábula, grabado hacia la posteridad. Dirigido por el responsable del largometraje Incidente, un eterno batallador del cine de género argentino, Mariano Cattaneo, CT cuenta con la voz en off del mítico Lito Cruz y cuyo cast es acertadísimo.

Colección Privada

Dirección: Adrián Sperk

Excelsa utilización de un recurso complejo de aplicar: el croma. Ahí, en una Buenos Aires del año 1952, se llevará a cabo una historia de amor no correspondido. El Dr. Raúl Magistris es un coleccionista con una enorme lepidoteca que se enamora de Sofía. Con un buen recorrido en festivales de cortometrajes nacionales, Colección Privada es el auspicioso debut cinematográfico de Adrián Sperk.

Deathmencial

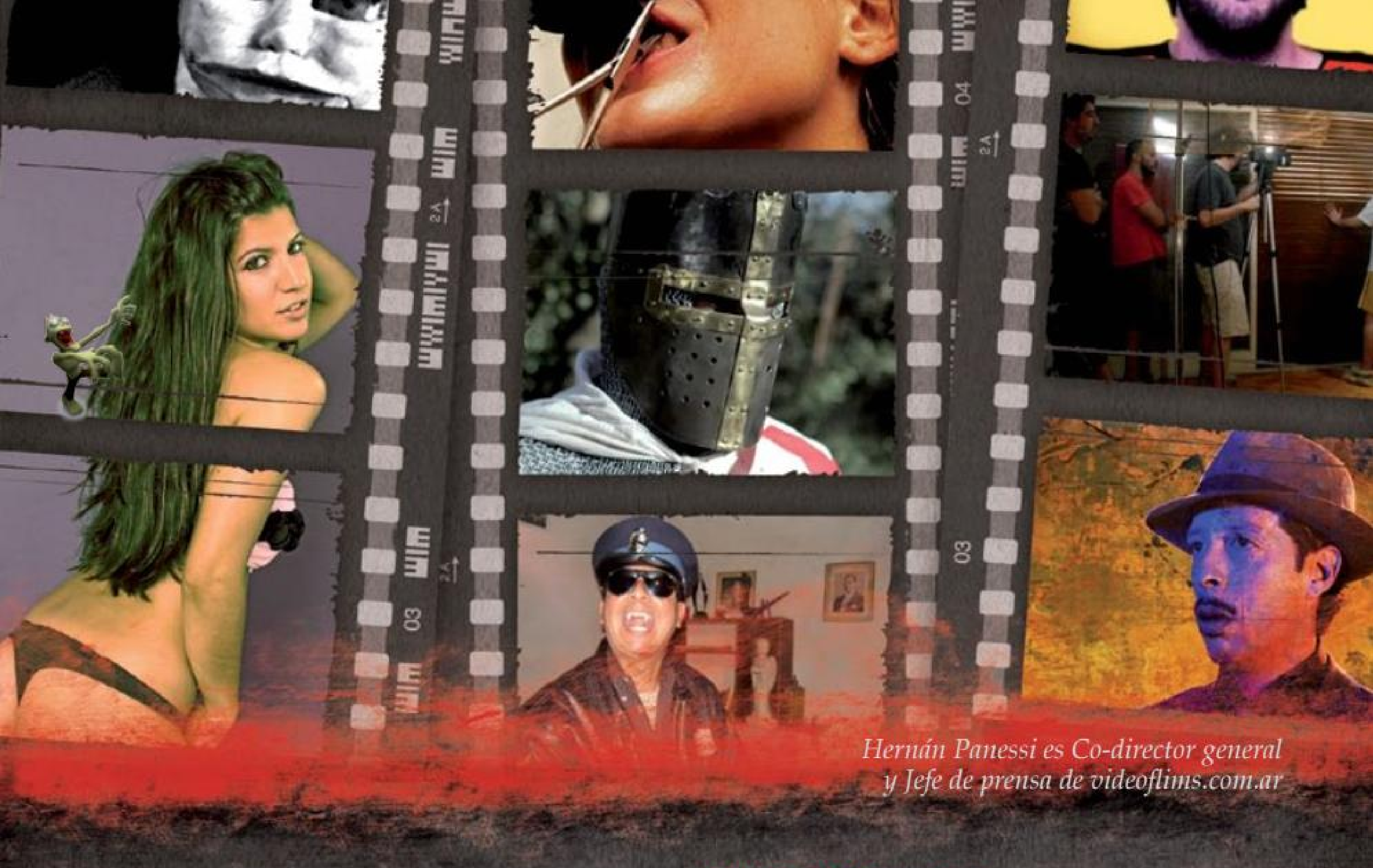
Dirección: Carlos Armeni

Definitivamente la mejor historia detrás de cámaras del año. Carlos Armeni es operador del cine Monumental Lavalle. Allí, desde hace unos cuantos años, estuvo detrás de las cabinas de proyección durante varias ediciones del Rojo Sangre. Cebado por el gore y las truculencias, hizo un master en cine fantástico con Jorge Carlos García, uno de los responsables del mítico ciclo Sábados de Súper Acción, por Canal 13. Deathmencial es el resultado de esa melange.

El Sueño de Ludito

Dirección: Diego Fernández

Ludito es un niño con problemas de calvicie que juega al balompié. Sueña ser una estrella mundial del soccer, pero es un perdedor nato. Un día conoce a un brasileño misterioso



Hernán Panessi es Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

y alcohólico. A partir de ese momento, su forma de vivir el fútbol cambiará para siempre. Reminiscencias a Captain Tsubasa y al Family Game. Ganador del mejor premio que puede ofrecer cualquier festival: el del público, en el BARS circa 2011.

La Era del Ganso

Dirección: Gustavo Orni Fernández

Probablemente, el mejor corto del año. El país está regido, más que nunca, por la culocracia. La televisión y las grandes corporaciones sólo tienen culos para ofrecer, obteniendo, con ello, el provecho de la extirpación del pensamiento crítico, de las decisiones. Así, empresarios y políticos idean un plan macabro para seguir cagándose en todo y todos. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. A propósito, la cara de Huguito Totorino Gómez, el presentador de TV, merece una distinción aparte. Con mucho olorcito a El Milagro de P. Tinto de Javier Fesser.

La Claudia

Dirección: Pablo Tanno y Pablo Marini

Los Fomento Producciones, responsables de Masacre Marcial IXV y 2 Locos en Mar del Plata, atacan de nuevo. El Bizco acaba de romper con su pareja de años y ¿quién mejor que su amigo Juancito para aconsejarlo? Animación desanimada, recortes horrendos, saltos de croma, humor chabacano y referencias a Poliladron. La voz de "La Claudia" pertenece a la gran Julia Lenzberg, productora todoterreno de los haedenses Farsa Producciones. El peor-mejor corto que vieron en sus vidas.

Making off Sangriento

Dirección: Hernán y Gonzalo Quintana

Protagonizado por una de las máximas leyendas del punk vernáculo, Marcelo Pocavida, histórico defensor de las viseras de la cultura pop, Making Off Sangriento, de los hermanos Hernán y Gonzalo Quintana, responsables de El Desquicio, no escatima en suspenso y asesinatos. Un grupo de estudiantes. Una directora. Un actor. Un asesino. ¡Por más actuaciones del legendario Pocavida!

Pez Rojo Sin Cabeza

Dirección: Sebastián Murano y Claudio Pisano

Si bien es cosecha del año 2008, este corto participó en la selección Historias Fantásticas del Buenos Aires Rojo Sangre 2011. Del amor al odio hay un solo paso, decía Sigmund Freud; por eso, Él y Ella vivirán antagonismos sentimentales (¿sentimentales?) en medio de un clima que se aproxima a lo onírico, con un gato de ojos verdes y un pez carpín sin cabeza. Un verdadero chifle por parte de uno de los responsables de Los Enfermitos, obra hit del BARS 2010.

Tomás Tomaselli Sabe Algo

Dirección: Sebastián Culp

Un tipo elige el ostracismo como forma de vida. Mira por la ventana, come pastas a reventar, hace la digestión y se hecha sus pedos. Hasta que un día, al leer un diario viejo, sospecha que todo es ficción, obra de un solo hombre. Así aparece la paranoia del encierro. ¿Es Tomás Tomaselli un iluminado o un simple boludo? El multifacético Sebastián Culp -escritor, guionista, cineasta- pone al director chileno Esteban Rojas en la piel del Tomaselli del título.

La Máquina que hace Estrellas

The Star Making Machine

Diálogo con un extraterrestre y otro tipo

COMPARTIR LA EMOCIÓN de los amigos cuando alcanzan un sueño es una de las cosas más lindas del mundo. Por eso fuimos a entrevistarnos con Esteban Echeverría, el Director Creativo de esta película de animación que hasta hace unos pocos años parecía irrealizable pero que a fuerza de persistencia ya es una realidad. Como solemos decir, nunca hay que abandonar el sueño de hacer lo que se ama.



La película se estrena el 8 de diciembre, en 35 mm., digital 3D y digital 2D. Cuando nos colamos en Nut's Studios para hacer este reportaje –los conocemos de haber trabajado juntos en el piloto de un programa de TV irrompible– estaban a full cerrando todos los detalles de estereoscopía, lo que se suele llamar 3D. Es un proceso complejo pero estéticamente muy gratificante. Se podría decir que ayuda a darle vida y verosimilitud a historias como la de "La Máquina que hace Estrellas". Pero también genera un gasto extra bastante grande, doble render, es un proceso complicado y nuevo que el mercado exige en este momento.

[i]: A ver, ¿quién es Esteban Echeverría?

Pilo: Según mis registros, es un escritor y poeta muy importante de la Argentina. Escribió "El matadero", "La cautiva"... Nació en 1805 y ahora tiene un partido con su nombre en el Gran Buenos Aires.

¿1805? ¡Que me devuelva el Uncharted 3!

Después está este Esteban aquí al lado, que para mí es una especie de padre adoptivo. Tiene 36 años y ésta es su opera prima, y sobre todo la opera prima de Nut's Studios y de un grupo de laburo increíble al que acompañamos en esta "epopeya", como nos dijo un amigo hace poco, cuando vino al estudio y nos vio destrozados después de días sin dormir. ¡Esteban también escribe para esta gloriosa revista! [N. de Ed.: Como el Sr. Echeverría no coincide conmigo en el puntaje de cierto juego, ya no va a escribir para esta honorable magazine. Muhaha.]

Esteban, contanos por qué decidiste hacer cine de animación.

Esteban: Nosotros en Nut's veníamos haciendo publicidad hace mucho, generalmente producida en animación. Y nuestro sueño era en algún momento lograr



Los otros creativos detrás de
La Máquina que Hace Estrellas

Producción: Gonzalo Speranza
Dirección de Realización: Sebastián Sempronii
Dirección de Arte: Nacho Flores Aguirre
Dirección de Animación: Oscar Burgos, Pedro Blumbembaun y Mariano Sister
Dirección de Fotografía: Gustavo Schiaffino y Lucila Heinberg
Dirección de Sonido: Guillermo Sempronii
Música: Hernán Reynaudo
Dirección de Compo: Juan Cruz Lima.

"Todos grosos", explica Esteban, "y cada uno con un equipo más groso que ellos con unos [asteroides] enormes, si se me permite la expresión. En total somos como 70."



llevar lo que aprendíamos diariamente al cine. Sebastian Sempronii, mi socio, tenía un cuento muy copado de un nene que viajaba por el universo a reparar una máquina que hace estrellas. Nos copaba la idea y encaramos. Una locura con suerte. Yo lo transformé en guión junto con Gerardo Pranteda y surgió este pequeño felino-duende espacial llamado Pilo.

¿Cómo es la historia de ese pequeño?

Pilo vive en un pueblo-asteroide que orbita alrededor de un planeta perdido en el espacio. Su vida es monótona y no muy diferente a cualquiera de los niños del lugar. Salvo por un detalle: existe una leyenda que dice que los miembros de su familia está ligados a la creación de estrellas, son los reparadores de la máquina que las crea. Las estrellas se apagarán –sino no tendríamos película... jajaja– y Pilo tendrá que hacerse cargo de encontrar la máquina y devolver las estrellas al Sinfín, como llaman ellos al universo.



¿Cuál es tu escena preferida (¡sin spoilers!) y por qué? Esa que resume todo lo que te pasa por dentro como guionista y tutor de Pilo.

Hay una escena hacia el final, que en realidad no puedo comentar porque develaría parte de la historia, esa me gusta muchísimo. Podría decirte que las escenas donde Pilo se juega la parte personal y afectiva, eso más allá de toda la épica en esta Road Movie espacial. La película habla de un nene que comienza a enfrentarse a la vida.

Quizás no haya nada más conmovedor que hacerle frente a la vida. En eso te doy la justa. ¿Cómo es un día de trabajo en Nut's Studios?

Caótico... jajaja, pero con onda. Mucho nerd, mucha charla de rol, series, videojuegos. Y mucho no-nerd, puteando por lo que hablan los otros... Cuando estás ahí mucho tiempo, y horas y horas, se puede perder la objetividad, pero a todos nos pasa; hay momentos donde mirás tranquilo y te das cuenta que estás haciendo lo que muchos sueñan con hacer... y creo que ese es el mejor de los motores.

¿Qué sentís ahora que el estreno está tan próximo?

Alivio, tristeza, euforia, angustia... desesperación, hambre, melancolía, nervios y orgullo... Todo eso va al estómago: sería como una gastritis feliz... jajajajajja.

El sueño se cumple. Como dijimos en la web: Va a ser un gran día de diciembre cuando Pilo despierte y el cielo se esté cayendo. [i]



[Montserrat Patiño Kio

TIENE 21 AÑOS, es oriunda de Pilar "pero aproximadamente hace dos que estoy viviendo en la caótica Capital", dice Montse, más conocida como Kio, abriendo una sonrisa luminosa. Es estudiante de Ingeniería en Sistemas. Actualmente, trabaja en Enterprise Risk Service para Deloitte. Además, baila hip hop y juega a Counter-Strike para el team Stylemakers.

Por Julieta Martino | @luceeta

[i]: Contanos sobre tus comienzos en el mundo del gaming.

Kio: ¿Desde cero? Levantarme a las 5 de la mañana y prender la computadora a escondidas para jugar unos jueguitos raros para aprender inglés. Tenía 6 años. Un poco más de grande, rogarle a mi mamá para que me compre el Sega y estar mis veranos de pequeña, luego de salir de la pileta, jugando al Mario Bros. En el 2002 a mi querido padre se le ocurrió la ingeniosa idea de abrir el primer ciber en Pilar. Pasé de romperle la Play a mis primos por no dejarme jugar (¡sin quereeer...!) a enviciarme con el Diablo II y el Age of Empires con una manga de adolescentes extraños de un colegio vecino, que se les daba por ir ahí (mis mejores amigos de toda la vida). Creo que todo iba bien hasta que una tarde aburrida, cuando el ciber estaba vacío, vino un extraño y me dijo: "¿Querés que te enseñe a jugar un juego de armas?" Mi perdición.

¿Qué juegos estás jugando actualmente?

Hasta hace no mucho tiempo, me dediqué bastante al Lineage II (lo hice desde el 2005 en Elwyn hasta no hace mucho en Ludmila), sin quitarle lugar al Counter-Strike, claro está. Intenté jugar al WoW pero desistí. Muchas amenazas de si jugás al WOW te vas a quedar sin vida y cosas así, jajaja. Y después comparto un Guitar Hero cada tanto con mi novio o un NFS.

¿Por qué Counter-Strike?

Sinceramente porque era lo que más me gustaba, y sigue gustando, compartir con mis amigos... principalmente en LAN y después cuando empecé a jugar en Internet, meterme en foros y demás, era lo que más me ocupaba y divertía. Tuve la suerte de encontrarme con la comunidad sXe en el 2004 y con ellos compartir muchos mini-torneos y al día de hoy conservo esas amistades. La verdad que otros juegos no me tiraban tanto competitivamente. Una vez me interesé muchísimo por el Need For Speed, pero no tuve quorum así que lo dejé. ¡Era buena, eh, le ganaba a mi hermano siempre!

¿Cómo fue que decidiste comenzar a jugar competitivamente?

Recuerdo mucho esos tiempos. Comenzó en el 2007 cuando una tal Lucita, no sé si la junás, me invitó a formar parte de PMS Clan. Fue ahí que por primera vez en mi vida empecé a tomarme el juego más en serio. Empecé a meterme presión, aprender, no sólo con jugadas de equipos afuera –limando povs y hltvs hasta que se me salieran los ojos– sino que con el apoyo del squad masculino, Vladimir, que se puso a explicarme cosas día y noche. Creo que fue una época en la cual dormí muy poco, jugué demasiado, aprendí muchísimo y me eximí del colegio como la más traga del planeta

¿Por qué teams pasaste en lo que va de tu carrera como pro player?

Bueno, luego de PMS (me tomé un "little break" de 8 meses para jugar L2, jaja) entré a jugar en 5nonBlondes, que luego se convirtió en SteelMaidens, para terminar la metamorfosis en lo que es hoy Stylemakers. Dos años y medio de estabilidad en un team femenino.

¿Podríamos decir que siempre jugaste en teams exclusivamente femeninos?

Sí, creo que en los únicos teams masculinos que jugué fueron en mi infancia cuando laneaba con mis amigos y jugábamos los torneos de los cibers de Pilar.

¿Te sentís más cómoda con un team mixto o sólo de mujeres?

Mirá, como gustarme, me gustan los dos tipos de team para competir. Pero tengo mis motivos, creo que en un team mixto la mujer tiene mucho (¡¡MUCHISIMO!!) para aportar y teniendo el soporte masculino las posibilidades de competencia y rendimiento son más altas. ¿Por qué digo esto? Porque no muchas mujeres tienen la preparación (algunas hasta porque no les interesa) como para ponerse al nivel masculino. Creo mucho en los teams femeninos pero falta muchísima responsabilidad y compromiso. Creo que un team



femenino puede pelearla con todo pero se necesita mucha confianza, mucho compromiso, mucho interés en progresar y crecer acompañado y es algo que lamentablemente mucho no se encuentra hoy en día en la comunidad femenina.

¿Por qué crees que pasa eso?

Creo que pasa porque de 10 chicas, sólo a tres o cuatro les interesa formarse y crecer competitivamente. Mucho de lo que se ve hoy en día son chicas con muchas ganas de armar equipos femeninos, con muchas ganas de poder progresar pero que se les pincha a las semanas de armar el team por razones casi, podría decir, muy tontas. Quitando el puterío maximizado del ambiente femenino en sí, estar en un team implica presión, que mejores, que des lo mejor y por ahí muchas de las separaciones pasan porque se pelean porque alguien le habló mal a alguien o porque le dijo lo que tenía que hacer y eso le cayó mal, entonces prefieren desarmar el team, sin saber lo mucho que cuesta conseguir un buen teamplay y poder llegar a entenderse con los compañeros de uno, aprender a decir las cosas y bancárselas cuando se las dicen. Creo que esa es una de las tantas razones.



FOTOS: Julián Lorenzon Fotografía | www.julianlorenzon.com | Móvil: (011) 15.5383.2755

Volviendo a tu equipo, ¿cuándo se formó Stylemakers? ¿Quiénes integran el equipo actualmente? ¿Jugaron algún torneo?

Stylemakers se fundó en el 2009. Si bien sufrió algunas modificaciones en su roster, la "esencia" siempre se mantuvo, habiendo pasado por allí players como Lulitasz y Ludmy que se han retirado hace poco del equipo por motivos personales. Actualmente, el equipo está conformado por: Melbourne, eugex, sofii, Pinka, Emily y yo.

Los torneos que jugamos hasta el momento fueron torneos inet femeninos, Sentey Extreme Experience, Torneo Road Cost Villa Gesell, Sentey Extreme Experience Liga Online, Sentey Extreme Experience Rosario (mix), TT eSPORTS Thermaltake, Copa Punto Net Rosario I, Tecnofields Buenos Aires y ahora mismo el Festival de Cultura Digital y el torneo G-Lan en diciembre.

¿Cómo se preparan para jugar un torneo?

La verdad que nos preparamos entrenando todas las noches, viendo cosas, y estando lo más a full que podemos. Por lo pronto, ya para febrero tenemos organizado un Bootcamp, así que vamos a poder llevar los entrenamientos a otras instancias más copadas.

Teniendo en cuenta que en los torneos el 90% de los teams son masculinos, ¿cómo es la convivencia durante el evento?

Creo que ya da igual si sos mujer. En experiencia propia, pasé desde las descansadas (en torneos anteriores) hasta lo que hoy es sumo respeto y cordialidad con los demás equipos. Creo que aprendieron a aceptarnos y se dieron cuenta que íbamos a ser la piedrita que siempre iba a estar ahí en sus zapatos, jaja.

¿Cómo ves tu futuro como pro player?

La verdad que me veo dando lo mejor de mí, como lo intenté hacer siempre para mí y para mi equipo.

Creo que no podría jugar con otras personas que no sean ellas, jajaja y uf, nos encantaría jugar un torneo internacional, creo que es el sueño de todas. Compartir la Arena con las Ubinited, ¿te imaginás?

¿Cuáles sentimientos se generan en el equipo cuando ganan y cuando pierden?

Cuando ganamos, muchísima emoción, una alegría infinita, la garra se siente en el aire. ¿Y cuándo perdemos? Obviamente uno se frustra, pero nunca falta la que nos levanta el ánimo y nos recuerda que podemos superarnos. [i]

[LOS MICOS PREGUNTAN]

Como ya se hizo tradición, nuestros micos del foro, que se interesan mucho en estas cuestiones más que en las fotografías, revolearon algunas preguntas para Kio. Intentamos poner aquí las más normales.

tony: ¿Faltaste alguna vez a algo importante por estar fichineando?

Una vez, a mi propio cumpleaños (brindis a la noche en familia) porque tenía que jugar un evento latinoamericano online. Sí, terrible, jajaja, pero fue una vez, ¡una!, ¡una!, ¡una!

pacu: ¿Alguna vez te sentiste acosada por algún gamer a tal punto que te dio miedito?

UH, Sí. Utilicé la gran Evaporación de la Internet durante un tiempo (en realidad, la ninjié muchísimo, jajaja).

Ertai: Sos muy cute. ¿Podemos casarnos?

No, mi corazón tiene dueño y es Pablo Smiriglio, quien de antemano me propuso matrimonio de aquí a unos... muchos años, ¡pero gracias! [N. de Ed.: Primicia: Pablo acepta y fija fecha para marzo 2012.]

Manolo: ¿Qué se siente romper corazones y patear culos a la vez?

La verdad para lo único que utilicé lo de romper corazones fue para adquirir items en el L2 y me salió muy bien en su momento (tenía 15 años) y se sentía muy pro en ese entonces, pero ahora me acuerdo de esas cosas y digo: ¡pero qué basura! JAJA [Luceeta: Busted! ¡Eso va a la entrevista, JA!] [Kio: ¡NOOOOOOOO, AJJAJA!]

Juss: ¿Te parece que haya un skillgap lo suficientemente importante en la escena pro para dividir las competencias entre micos y micas?

Por el momento no, pero sí hay recursos humanos como para llevarlo a cabo.

Spiderjuan: ¿Cuán cierto creés que es aquel comentario de "mucho videojuego disminuye las ganas de estar con tu pareja"?

Nunca me pasó, si tengo que entrenar y tengo a mi pareja al lado, lo hago tranquila. Una vez terminado el PCW, sea la hora que sea, que Dios lo ayude.

tole: ¿Te considerás friki/geek/rara o una chica normal con una adicción a los videojuegos?

Creo que nací bajo el prefijo de ser una persona sumamente friki-geek-rare, una onda awkward.

Chopper: ¿Te acordás cómo reaccionaron tus padres a la hora de enterarse que jugabas en torneos por amor al fichín?

Mi viejo chocho de la vida, es más, se me ponía a jugar con itaca, un genio JAJA. Mi vieja sintió profundo odio hasta que vio que terminé el secundario, conseguí trabajo y me puse a estudiar una carrera, jajajaja.



c1rio: ¿Cuál es tu juego preferido de Nintendo Shii?

[Luceeta: dice C1rio que esta pregunta tiene que ser permanente... so, your wish is my command.]

HMMMMMmmm voy a programar uno que se llame "BALLS BREAKER", así practicamo', vio'.

leo_gamer: ¿En el universo de cuál juego te gustaría reencarnar?

En el L2, sería lo más aunque me divertiría muchísimo en el Dead Island, jajaja. Le partí la jeta a un zombie y me entre a reír como estúpida, imaginate en vivo y en directo.

alejandroinetto: La relación laboral entre mujeres suele ser complicada. En un team de chicas, ¿existen los celos "gamers"?

Nah, existe cagarte a puteadas y después pedir con todo el cariño del mundo que te perdonen, JAjajaja.

Delios quiere saber dónde respawnean las chicas gamer, nmarot pregunta: "¿dónde conseguiste este panqué?" y Juss dice: "¿Usan noclip para esconderse de los micos merodeando las inmediaciones?" ¿Qué les respondés?

Yo creo que si abren un poco más los ojos alcanza y sobra... vamos, vamos, ¿qué decían generalmente nuestras madres? ¿El que busca encuentra? Jajaja, son muy malos buscando o de chicos jugaron poco a las escondidas.

[PINGPONAZO]

Arma de cabecera: Awp.
Map favorito: Train.
Máquina: GeForce 8600 GT, Core 2 Duo, SATA 340, 4 GB RAM.
Kit y seteo: Auris: Thermaltake Shock White, Mouse: G500, Pad: Fnatic Everglide, Teclado: Mini USB Logitech. Resolución: 800x600, Mira: Small Dyn 0, Solid. Sens: 1 con los DPI al tope. Sens Win: 3.
Top 3 team fem y masc: Fem: Ubinited, Gamerhouse, Moscow Five. Mac: Na Vi, Virtus Pro, fnatic.

Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!



[IRROMPIBLES] Revista Digital: ¿Problemas para conseguir la edición impresa? Si tienen un iPhone, iPod touch o iPad los invitamos a descargar gratis desde el App Store el Mikonomicon MMX (encontrarán un link en la sección REVISTA del sitio). Dentro del catálogo de la aplicación pueden adquirir cada edición –exceptuando el #2, por requerimiento de BioWare– a sólo $1,99 USD. Además, se encuentran disponibles las versiones Android y PC/Mac a través de lectorglobal.com.

PUNTOS DE VENTA: A fin de facilitar el acceso a la revista, y contando con la gentileza de las siguientes empresas, hemos establecido puntos de venta en la Ciudad de Buenos Aires:

ELECTRONIC THINGS: www.electronicthings.com.ar
Tienda Centro: Diagonal Norte 979
Tienda Belgrano: Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, L.30
Local Urquiza: Mendoza 5066

GEEKMART: www.geekmart.com.ar
Sarmiento 2088

IN POSITION!

BF: BAD COMPANY 2



Somos un grupo de micos locos que luego de incursionar en este gran fichín nos convertimos en adictos. Al comienzo combatiendo en servidores ajenos, explotándoles todo a nuestro paso, hasta que decidimos tener nuestro propio server [i].

Si quieren conocer más sobre el fichín, les sugerimos leer la review que se encuentra en el Mikonomicon (el Libro de los Micos, disponible gratis en el sitio). Es una muy buena reseña.

Para jugar con el team [i], pueden comprarlo digitalmente mediante el EA Store, Steam o G2Play como también físicamente en los locales gamers. El juego requiere al menos un Core 2 Duo @2 GHz, 2 GB de RAM y 256 MB de video (NVIDIA GeForce 7800GT/ATI X1900). Corre en XP y Win7.

Los invitamos a que se registren en [IRROMPIBLES] y visiten nuestro subforo dedicado a Battlefield: Bad Company 2. [i]

[IRROMPIBLES] v4.5 "Jueves"

¡Para cuando vean esto, ya debería estar casi online!

LUEGO DE CERRAR ESTA EDICIÓN, todos menos Dan (¿dónde está, dónde está, Dovahkiin?) trabajan en la nueva versión de [i]. El nuevo motor del sitio –en adición a un incremento de potencia en nuestro hosting– permite un mayor rendimiento y una navegación más cómoda.

El Panel de Control ahora está en el margen superior y se puede desplegar para tikitikear desde cualquier posición dentro del sitio y acceder a las distintas funciones, como el upload de fotos, enlace de videos, correo interno, lista de amigotes y Pelotones.

Además, ahora es posible crear eventos –que llamamos "in positions"– por ejemplo para armar empanadeadas y organizar partidas multiplayer. En el Prontuario se puede completar más datos y subir un video identikit que nos defina como verdaderos héroes del fichín.

En la zona de comentarios es posible compartir a voluntad sus delirios en las redes sociales, y por supuesto siguen nuestros foros dedicados a todas las áreas de la cultura gamer.

Las noticias se muestran automáticamente, así como los últimos comentarios en los Pelotones y las actividades en general. Los blogs estarán abiertos a todos los que quieran tener uno.

"Jueves" –llamado así porque en 2010 Shadbox, nuestro webmaster, dijo que el sitio estaría online el jueves siguiente y todos le creímos– es una gran mejora al sitio que esperamos les agrade. Queremos felicitar especialmente al mico Chrono79, un verdadero master en PHP, autor de un millón de tuneos al sitio y sin quien el mencionado jueves hubiera sido en 2024. [i]



VIDEO JUEGOS . TECNOLOGIA
CULTURA GEEK
GEEK MART
intel
GIGABYTE
steelseries
NVIDIA
EA
UBISOFT
BLIZZARD ENTERTAINMENT
WWW.GEEKMART.COM.AR
HARDWARE - PERIFÉRICOS
VIDEO JUEGOS - CONSOLAS
MERCHANDISING - FIGURAS
ENCONTRÁ TODO WORLD OF WARCRAFT EN GEEKMART!
EMAIL/MSN: INFO@GEEKMART.COM.AR
FACEBOOK.COM/GEEKMART
GEEKMARTAR
BATMAN ARKHAM CITY
INFO@GEEKMART.COM.AR - SARMIENTO 2088 CAP. FED. - TEL. 4952-8262 INT. 2



Deberían haber hecho algo.
Ellos ya están aquí.
Los Elder Scrolls hablaron del regreso.
Su derrota fue sólo un retraso.
Hasta el tiempo en que Oblivion se abriera,
cuando los hijos de Skyrim derramaran su propia sangre.
Pero nadie quería creer.
Ni tan siquiera que existían.
Y cuando la verdad finalmente amanece:
Amanece en el fuego.
Pero,
Hay Uno que ellos temen.
En su lengua, él es el Dovahkiin:
¡Nacido del Dragón!



Bethesda Softworks | Bethesda Game Studios | RPG | PC, PS3, X360 | LANZAMIENTO: 11.11.11

Por Tomás García | Zripwud

TAMRIEL ES UN CONTINENTE TAN BELLO COMO PELIGROSO. Su extensión abarca todo tipo de climas y geografías, pero también una enorme variedad de razas y culturas. En mis viajes en vidas anteriores había conocido muchas ciudades, como Cyrodiil, la capital del Imperio, y Morrowind, provincia dominada por la isla Vvardenfell y su amenazante volcán. Pero nunca me había aventurado al frío norte, la cuna del gran Emperador Tiber Septim, quien unió las provincias bajo un mismo Imperio, dio vida al linaje Septim y, según muchos, fue el primer mortal en unirse a los Ocho Divinos para convertirlos en Nueve.

Pero el aventurero siempre quiere más, esa es su condena y su mayor atributo. No porque tenga más ambición o coraje que el resto, sino porque el mundo lo abarca y la aventura lo llama. Así es como llegué a Skyrim, con sus majestuosas montañas cubiertas de nieve, misteriosas ruinas y cruel clima. Lo que no puedo explicar cómo sucedió, es el haber terminado en una carreta que me llevaba directo a mi ejecución junto a dos rebeldes y un pobre diablo que había robado frutas en un mercado de Ivarstead. El viaje duró no más de 10 minutos, pero en el trayecto entendí un poco más de la realidad política de Skyrim. La Provincia estaba en plena guerra civil con el Imperio.

La caravana se detuvo en Helgen, uno de los pueblos más pequeños de Skyrim y uno de los últimos lugares en la provincia donde el Imperio tenía cierto tipo de poder. Y fue ahí donde mi destino se partió en dos por uno de los eventos más inesperados que me haya tocado presenciar. Está de más decir que no fui ejecutado, sino que huí de Helgen aún con la cabeza sobre mi cuello, más de lo que puedo decir del pobre ladrón de frutas en Ivarstead. En una situación tan dramática, encontré asistencia en un hombre llamado Ralof, con quien compartía destino por ser miembro de los Stormcloack, el grupo rebelde liderado por Ulfric Stormcloak.

Al salir encontramos mucha resistencia, pero nos deshicimos de todos los guardias que encontramos en nuestro camino y escapamos hacia el norte, a Riverwood. En parte, porque era la ciudad más cercana, pero también porque allí vivía la hermana de Ralof. Aún así, en el fondo sabía que no íbamos en busca de refugio, sino que llevábamos noticias urgentes e increíbles. ¡Dragones! Si hay una razón por la que escapé con vida de Helgen, es porque una de esas criaturas que solo conocíamos por mitos y libros de niños había hecho una estruendosa aparición en ese humilde pueblo del sur de Skyrim. Como bien dije, he visto muchas cosas en mis viajes, pero nunca un dragón.



Había ocurrido tanto en las últimas horas, que recién a mitad del viaje pude dar cuenta de dónde estaba, el paraíso. Había escuchado que Skyrim era un lugar prácticamente inhóspito, por el frío y la supuesta "anarquía" en la que vivían por la poca injerencia del Imperio, pero era todo lo contrario. Skyrim era un paraíso. No era posible mirar el horizonte sin divisar a la distancia imponentes montañas congeladas, rodeadas de árboles tan altos que se perdían de vista. Y el viaje hacia Riverwood guardaba sus propias maravillas, con un camino angosto paralelo a un extenso lago que desembocaba en una colosal catarata. Como mencioné, he estado en casi todo Tamriel y puedo decir sin ninguna duda que Skyrim tiene las mejores vistas de todo el continente. En las alturas pude ser testigo de montañas nevadas hasta donde mis ojos ya no podían ver e imaginaban los secretos que podrían guardar... pero era solo cuestión de tiempo hasta explorar cada una de ellas. Me tomaría meses, pero no tenía ningún apuro.

En las vecindades de Riverwood tuvimos un encuentro con la fauna de Skyrim, cuando un oso de gran tamaño se cruzó en nuestro camino. Por fortuna, habíamos robado equipo imperial y estábamos listos para esa pelea, pero si uno solo de nosotros se hubiera encontrado en esa situación, ignoro cómo hubiera salido. Los osos de Skyrim no son más grandes que cualquier otro de la especie, pero sí capaces de matar a un hombre de un solo golpe.

Llegamos a Riverwood vestidos de soldados imperiales y al instante quedó claro de qué lado del conflicto estaban los habitantes de ese humilde pueblito. Al entrar, éramos el centro de las miradas y hasta algunos nos despreciaron con sus palabras, dejando en claro que el Imperio no era bienvenido. Nos hicimos camino velozmente entre la muchedumbre y llegamos al aserradero. Allí, encontramos a Gerdur, la hermana de Ralof, y a Hod, su esposo. Mi nuevo compañero pasó a relatarles lo que había ocurrido hasta la inesperada llegada del dragón y sus miradas mostraron lo que esperaba, incredulidad. Aún así, Gerdur me pidió que viajara hasta Whiterun con el fin de alarmarlos sobre la presencia de los dragones y enviaran soldados para proteger Riverwood.

A diferencia de otras provincias en donde he estado, Skyrim me enseñó a ser autosuficiente. Me quedé tan solo unos días en Riverwood, descansando, comprando provisiones y entablando una amistad con el herrero del pueblo, Alvor y Dorthe, su hija. En ese tiempo juntos, me enseñó a transformar a mis presas en cuero y fundir diferentes metales para forjar armas, cascos y armaduras. Así construí mi primera protección, que se transformó en mi mejor recurso para vender mis creaciones en la ciudad y conseguir oro. Las herramientas necesarias se encontraban disponibles a lo largo y ancho de Skyrim, así que acostumbré a visitarlos y usar los metales recogidos para afilar mi espada y flechas





y reforzar mi armadura, algo que, a medida que dominaba la técnica, pude hacer cada vez mejor.

Salí de Riverwood justo antes del amanecer, lo que me mostró otro de los varios y hermosos rostros de Skyrim. Caminando hacia el norte pude ver cómo se ocultaba el cielo estrellado y daba paso al Sol, que en todo su esplendor apareció por entre las montañas, bañando con sus rayos las piedras, árboles y lagos que me rodeaban. La espesa niebla que cubría los picos de las montañas se arrastró lejos, tan rápido como la oscuridad, dando comienzo a un nuevo día y dándome la bienvenida a Whiterun.

En lo que a la Provincia de Skyrim respecta, esa era la ciudad más grande que había visto hasta el momento. En las afueras, había varias granjas familiares y torres de vigilancia. Y ahí me topé con dos integrantes de una Guild conocida como The Companions, que regresaban de una misión. Tomé nota mental de visitar su base de operaciones antes de dejar Whiterun, ya que estaban en mi línea de trabajo, pero ellos podían esperar, porque en ese momento me urgía llegar a Dragonsreach, en lo más profundo de la esplendorosa ciudad. Aunque carecía de una gran arquitectura, era un lugar muy agradable engrandecido por estar ubicado a unos escasos metros de High Hrothgar, la montaña más alta de Skyrim y hogar de los míticos Greybeards.

Caminé por entre las casas de piedra, subí unas escaleras que cruzaban un arco y me encontré en la plaza principal de Whiterun, en cuyo centro se ubica el árbol curador al cuidado de los integrantes del Templo de Kyraneth, donde se venera a la diosa del aire. Seguí mi camino cruzando la plaza y vi Dragonsreach, el palacio del Jarl de la ciudad, Balgruuf The Greater. Dos escaleras rodeadas por un lago artificial hacían el camino hacia la gigantesca estructura alejada de la ciudad. El lugar era enorme y eso hacía que las voces que discutían retumbaran en toda su extensión. Caminé hacia el otro extremo con calma, escuchando atentamente lo que decían. Cuando llegué, estaba enterado de la situación. De alguna manera ya habían sido informados de la presencia del dragón, pero Proventus Avenicci, el consejero del Jarl, no estaba convencido con el reporte de su informante.

Le informé al Jarl del regreso de los dragones a Skyrim y la urgencia de enviar soldados a defender Riverwood. Balgruuf accedió pero no me dejó ir, ya que tenía otros planes para mí. Siendo uno de los pocos que sobreviviera el ataque del dragón, me pidió asistencia para defender una torre donde se había avistado otra de las criaturas. Nos dirigimos inmediatamente junto a Irileth, la elfa oscura que ocupaba el cargo de General en Whiterun, y encontramos la situación en estado crítico. El dragón ya había empezado a atacar a los soldados que estaban en la torre y muchos habían muerto calcinados. El monstruo, hasta no mucho tiempo antes un mito, sobrevolaba la zona y de vez en cuando se lanzaba en picada con su aliento de fuego, eliminando guardias sin esfuerzo.

Estando tan lejos solo podíamos esperar que las flechas le hicieran algún tipo de daño, pero parecía inútil. El alcance del enorme dragón era tan grande que nos obligaba a separarnos para no caer bajo su fuego y así podía descender con menos resistencia y llevarse a los soldados uno por uno. Verlos ser arrancados de la tierra para luego salir disparados desde las alturas era un espectáculo macabro y aterrador. Ya quedábamos pocos cuando las flechas empezaron a tener su efecto, lo que obligó a la criatura a descender y defenderse desde el suelo. Aun así, era gigante. Aproveché mi oportunidad, desvainé mi greatsword a medida que me acercaba corriendo hacia su posición y salté desde la roca en la que me encontraba, bajando los brazos con suma violencia, haciendo contacto en el momento justo y matando a la bestia instantáneamente. Pero eso no fue lo extraño, sino que hubo una unión entre el dragón y mi alma, una especie de transferencia. Los soldados quedaron tan atónitos como yo y, me señalaron gritando: "¡Dragonborn!".







DRAGON SHOUTS

Skyrim, como sus antecesores, es un mundo de exploración abierta, en el que nos podemos pasar meses vagando en libertad, en esencia viviendo una vida paralela. La saga de The Elder Scrolls se caracteriza por esto así como por el combate en primera o tercera persona (en esta entrega se puede portar armas o magia en cada mano y se sube de nivel de acuerdo a lo que hagamos, sin restricciones de clase, algo magnífico) y la interacción entre los sistemas de lucha cuerpo a cuerpo, magia y stealth (sigilo). Pero ahora se suma una nueva capa de magia con los llamados "gritos de dragón". El héroe –nosotros– somos un Dovahkiin, es decir aquellos raros habitantes de Tamriel nacidos con el espíritu de un dragón, y por tanto podemos aprender su lenguaje. Las palabras de un dragón desatan magias poderosas que jamás habían sido vistas en la saga, y que van aparte del sistema mágico normal. La magia de los dragones permite crear ataques de fuego, empujar adversarios con una fuerza invisible o crear tormentas eléctricas.

La milenaria lengua de los dragones fue inventada por los escritores del juego y es una lengua completa, por ridículo que suene. Está compuesta por 34 caracteres únicos conformados por líneas y puntos (como lo podría escribir un dragón con sus garras), hay que encontrar unos muros dispersos por Skyrim. Cuanto más sepamos, más poderosos seremos, y esta es la única manera de enfrentar la furia destructora del inmenso Alduin. Son 60 palabras que combinadas llegan a formar 20 dragon shouts. Impresionante.

Bethesda fue mucho más allá, porque el lenguaje de los dragones puede ser traducido al inglés o cualquier otro idioma real. Cuando Todd Howard tuvo la idea de hacer que los bárbaros del juego cantaran el theme de The Elder Scrolls, le pidió al guionista principal que escribiera la letra en el idioma de los dragones de manera que pudiera ser traducida al inglés y aún así rimara...

Todavía sorprendido, regresé a Dragonsreach junto a Irileth y fuimos felicitados por la victoria, pero Balgruuf estaba más interesado en mi historia sobre el extraño suceso luego de la muerte del dragón. Farengar Secret-Fire, el hechicero del Jarl, me explicó lo que significa ser Dragonborn, tener el don de hablar el antiquísimo idioma de los dragones y alimentarme de sus poderes una vez muertos. Era evidente que el regreso de estas criaturas de alguna manera estaba ligado a mi destino, pero Balgruuf no se animaba a hacer ninguna conjetura. En cambio, me dijo que debía visitar a los sabios Greybeards, en lo más alto de High Hrothgar. No solo podrían darme explicaciones, también entrenarme para controlar mi asombroso poder.

Días después me daría cuenta que lo más sabio hubiera sido subir la montaña, pero mi espíritu de aventurero no me lo permitió, cuando todavía había tanto por descubrir. A la mañana siguiente pasé por la base de los Companions, del otro lado de Whiterun. Allí, me explicaron que la Guild no tenía líderes, sino que cada hermano tomaba sus propias decisiones, pero que compartían el mismo objetivo, defender a todos aquellos que no podían defenderse. Me postulé para formar parte de la Hermandad, tomé mi primera misión y partí en busca de un fragmento de Wuuthrad, la espada de Ysgramor, uno de los primeros reyes nórdicos de Skyrim.

No regresé a Whiterun en mucho tiempo, a excepción de algunas veces solo para visitar a los Companions y recibir nuevas misiones. Dediqué mis días a explorar y caminar. Visité lugares como Morthal, donde está el Colegio de bardos de Skyrim; Solitude, el mayor puerto de la Provincia y Windhelm, base de los guardias imperiales que protegen el cruce a Morrowind, entre otros lugares. La mayoría de las cosas que encontraba en mis misiones las vendía, a menos que fueran mejores de lo que tenía en el momento. Así fue como me hice con mi espada mágica, capaz de prender fuego a mis enemigos con un golpe certero. Del mismo modo, encontré



200 AÑOS DESPUÉS DE OBLIVION

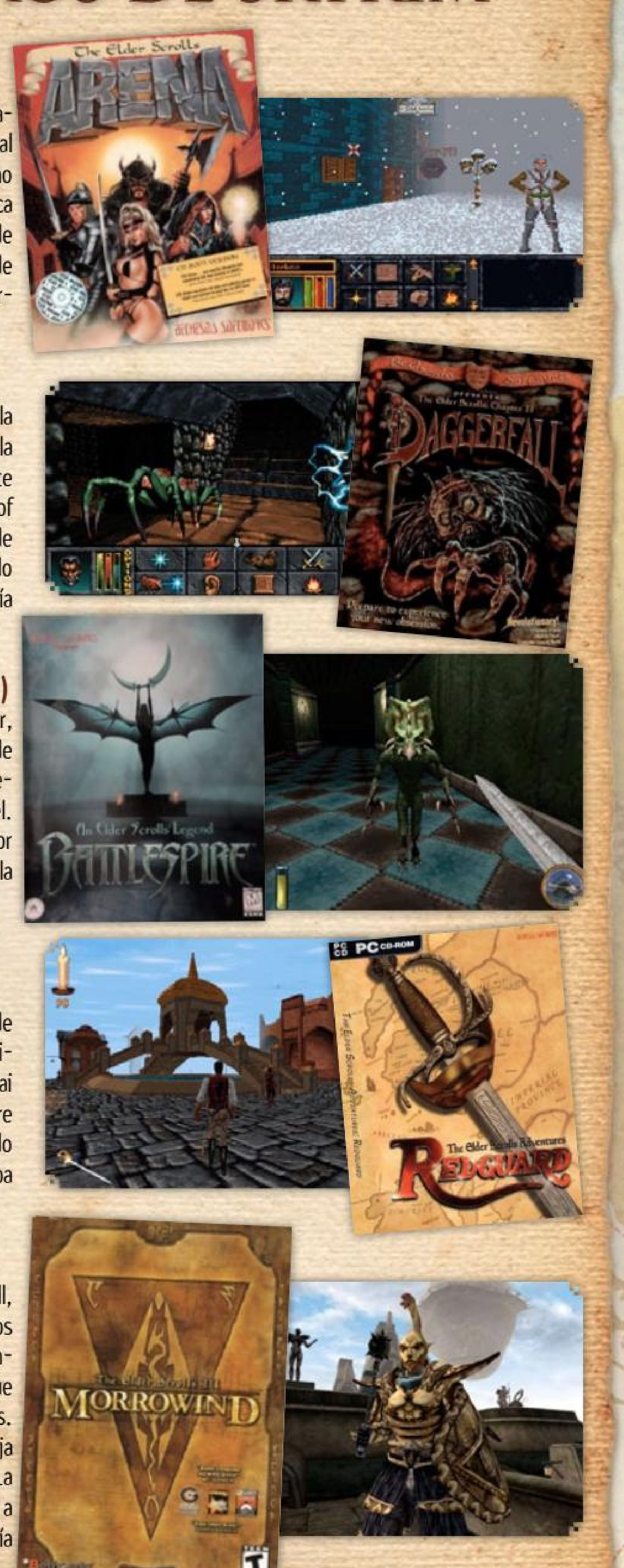
Tras cinco años en construcción, The Elder Scrolls V finalmente vio la luz el 11 de noviembre de 2011. Todd Howard, su creador principal, lo considera el sucesor espiritual de Fallout 3. En este nuevo capítulo de una saga siempre fascinante, Bethesda explora la novena provincia del continente de Tamriel, Skyrim, 200 años después de lo visto en Oblivion. La región está sumida en la guerra civil tras el asesinato del rey. Sin herederos al trono, una parte de la población de nórdicos nativos desea independizarse del Imperio, mientras que otra quiere permanecer leal. A la llegada del héroe, se desencadena un peligro mayor, profetizado desde centurias por los Elders Scrolls: el retorno de los antiguos dragones bajo el mandato del dios nórdico de la destrucción, Anduil, quien toma la forma de una de las gigantescas criaturas. La guerra civil tanto como la presencia de los dragones, predecían que el dios consumiría el mundo. Pero también que resurgiría el Dragonborn, un hijo de Tamriel con el poder de hablar la lengua de los dragones, de absorber su magia y finalmente vencer a Alduin y sus poderosos sirvientes, los dragones negros.

Para llevar a cabo la visión del equipo de Bethesda Game Studios, que oscila entre 40 y 100 integrantes, se creó un nuevo motor que llaman Creation Engine, evolución del utilizado para Oblivion y Fallout 3. Este permite dar forma a un mundo repleto de detalles donde la iluminación y los efectos climáticos son la clave para que el jugador se vea inmerso completamente en la fantasía del juego. El vasto territorio de la provincia, similar en tamaño a Cyrodiil, cubierto de árboles en gran parte, no se genera al azar sino que fue diseñado metro a metro por los artistas e ingenieros de Bethesda, así como los 150 dungeons que se pueden explorar.

El engine ya no utiliza el conocido SpeedTree para generar el follaje al azar, sino un sistema propio y más potente que permite asignar un peso diferente a las ramas de los árboles, de manera que se muevan al viento con mayor realismo, y producir la caída de lluvia y nevadas, muy frecuentes en el norte de Tamriel. La nieve puede acumularse en rocas y árboles en forma dinámica, así como ser más abundante en las tierras más altas. El viento puede afectar las corrientes de arroyos y ríos. La distancia al horizonte ahora es mucho mayor, lo que posibilita disfrutar de paisajes realmente asombrosos por su delicadeza y esto, por supuesto, tiene un impacto directo a la intensidad en la que el jugador se siente absorbido por la ficción de Skyrim.

Se han mejorado también los sistemas que Bethesda llama Radiant AI y Radiant Story. El primero tiene como función inyectar "vida" a los habitantes de Skyrim, de manera que reaccionen como personas tan reales como fuere posible; el segundo puede generar situaciones nuevas a partir de acciones producidas por el jugador, incluyendo quests secundarias. Las animaciones y física se apoyan en el uso de Havok.

LOS ANCESTROS DE SKYRIM



The Elder Scrolls: Arena (1994)

El Emperador Uriel Septim VII es traicionado por su Battlemage, Jagar Tharn, y encerrado en el plano infernal de Oblivion. Tharn se hace pasar por el Emperador. Como enviado por los dioses, recorremos el continente en busca de las piezas rotas de la Vara del Caos, la única manera de desenmascarar al mago guerrero. Mitad RPG, mitad bolsa de bugs, ofrecía un continente entero para explorar con sorprendente libertad.

The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996)

El Emperador Uriel Septim VII nos envía a High Rock, la zona noroeste de Tamriel y tierra natal de los bretones, con la misión de entregar una carta a un Blade, caballero de la corte de la ciudad de Daggerfall. Es necesario encontrar el Totem of Tiber Septim, llave para controlar al Numidium, un Golem de bronce gigante con el que el Emperador conformó su reinado siglos antes. High Rock tenía el tamaño de Inglaterra. Había seis finales distintos.

An Elder Scrolls Legend: Battlespire (1997)

Un ejército de Daedra invade las tierras del Emperador, asesinando a miles de pobladores. Somos aprendices de Battlemage viajando por siete planos de Oblivion hasta derrotar al líder Daedra, Mehrunes Dagon y regresar a Tamriel. Bethesda introduce el juego cooperativo y competitivo por equipos a través de la que por entonces era conocida como la red multiplayer Gamespy Arcade.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998)

Alejándose del género del rol, Redguard es una aventura de acción en tercera persona donde el personaje está predefinido: Cyrus, un Guardia Rojo que arriba a la isla de Stros M'kai en busca de su hermana perdida, Iszara. La aventura ocurre en Tamriel, 400 años antes del tiempo de Arena, cuando Tiber Septim lucha por la provincia de Hammerfell. No estaba mal.

The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)

El antiguo dios Dagoth-Ur resucita en la isla de Vvardenfell, territorio de la provincia de Morrowind, a donde llegamos como prisioneros y sin memoria. Descubrimos que el Emperador nos ha enviado como agentes encubiertos, y que en realidad somos el Nerevarine, un elegido por los dioses. En el final hemos de alcanzar el cráter de la Montaña Roja y derrotar a Dagoth-Ur y sus siete sirvientes vampiros. La infinidad de cosas que hacer, la libertad y duración –merced a múltiples mods creados por fans– hacen que muchos todavía lo consideren el mejor juego de rol de la historia.

The Elder Scrolls III: Tribunal (2002)

Expansión de Morrowind que toma lugar en la ciudad-templo flotante de Mournhold, residencia de los tres dioses vivientes de Tamriel. Una de ellos, Almalexia, ve peligrar su inmortalidad tras lo ocurrido en la Montaña Roja. Se vuelve loca, enfrentada al Rey Hlaalu Helseth. Es una trama repleta de asesinatos. Cortita como patada de chancho, pero muy interesante.

The Elder Scrolls III: Blood Moon (2003)

Expansión de Morrowind. En la isla norteña de Solstheim se produce una cacería ritual conducida por el príncipe daédrico Hircine. Hay que elegir un bando, la tribu de nórdicos Skaal o ser un licántropo (hombre lobo). De una forma u otra, participamos en la cacería de Hircine y habrá que liquidarlo para terminar con el sangriento ritual.

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)

La aventura comienza en Cyrodiil, capital del Imperio de Tamriel, pero intermitentemente se traslada al plano daedra llamado Oblivion. El Emperador Uriel Septim VII es asesinado ante nuestra presencia, y a partir de ahí tenemos que encontrar al heredero al trono y cerrar los portales interdimensionales que los príncipes draedra abren para invadir el continente. Final con Akatosh.

The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine (2006)

Expansión de Oblivion. En este caso, somos el mismo héroe que se enfrenta a un antiguo rey brujo recién respawneado (irrompible), un tal Umaril el Impetuoso. Sólo un Cruzado puede devolverlo a Oblivion y para ello necesita la bendición de los nueve dioses y las reliquias del primer ejecutor de Umaril. Una muy buena extensión de la aventura principal.

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (2007)

Expansión de Oblivion. Shivering Isles es un lugar apacible, aun en medio del plano infernal de Oblivion. El príncipe daédrico de la Locura, Lord Sheogorath, busca un campeón humano que se enfrente con su némesis, Jyggalag, príncipe del Orden. En realidad son la misma cosa, producto de una maldición. Al derrotar a Jyggalag, se rompe el encantamiento y el jugador pasa a ser el verdadero Sheogorath, liberando al astuto Jyggalag y restableciéndolo como protector del orden.



un arco capaz de robar el alma de mis enemigos, siempre y cuando murieran en los primeros cinco segundos desde el primer disparo. Este hallazgo fue clave para mantener cargada mi fogosa greatsword, que necesitaba de cristales con almas para producir el efecto mágico.

En mis viajes, noté que no todos los dragones se comportaban de la misma manera. Es más, algunos no parecen agresivos en lo más mínimo. En dos ocasiones escuché el característico grito en las alturas, pero levanté la mirada y vi un dragón sobrevolando la zona, pero no me atacó. De todas maneras, ninguna de esas situaciones me preparó para lo ocurrió una noche en mi viaje de regreso a Whiterun, después de asesinar en nombre de los Companions al líder de un grupo de bandidos que se hacían llamar Silver Hand.

Conociendo los peligros de Skyrim hacía mis viajes a la luz del sol, pero esta vez no había sido posible y confirmando que mi destino estaba ligado a ellos, escuché el rugido de un dragón en las alturas. La noche era negra y la luna estaba cubierta por espesas nubes que avecinaban una tormenta, lo que dificultaba la visión. Por un instante pensé que había confundido un dragón por un relámpago, pero la gigantesca figura que descendía a gran velocidad sobre mí aclaró cualquier tipo de duda.

Hice lo que pude para alejarme y escapé de sus dientes por unos centímetros. Saqué mi arco, pero era realmente difícil encontrar al dragón en medio de la tormentosa noche y aún con una antorcha resultaba imposible distinguirlo de las sombras. Hizo un segundo intento de atraparme pero volvió a fallar. Aproveché ese instante para correr en la dirección contraria y me topé con un mamut, unas criaturas de gran tamaño comunes en Skyrim. Ya había aprendido hacía mucho a no pelear con ellos, por su fuerza y porque son defendidos por los gigantes, sus pastores. A pesar de las condiciones, la fortuna me favoreció y el dragón descendió sobre nosotros para una pelea cuerpo a cuerpo. Comprendiendo que estaba en medio de una pelea de gigantes, intenté esquivar los fuegos del dragón y pegar en momentos oportunos, pero fue el mamut quien le dio el golpe de gracia, clavándole uno de sus poderosos colmillos en el largo cuello. Aún así, pude hacerme con su poder, como ocurrió con el anterior.

Ese segundo encuentro me hizo entender que era hora de visitar a los Greybeards en las alturas de High Hrothgar y enfrentar mi destino, cualquiera que este fuese.

Pero esa aventura quedará para otro momento. Ya robé suficiente de su tiempo y, como aventureros, seguramente tienen cosas más importantes que hacer. Como dije, Tamriel es un continente tan bello como peligroso y, por lo que vi en mi tiempo allí, Skyrim es la provincia más hermosa y misteriosa que tiene para ofrecer. ■



EN EL CIELO DE SKYRIM aletean una cantidad infinita de dragones, supo afirmar el gran Todd Howard en la QuakeCon, y con crueldad mostró por primera vez la Collector's Edition de TES V, un tesoro que no todos pueden tener y que viene con una cantidad limitada de dragones, al revés del juego. Y ahí nos morimos mil veces. A estas alturas, si uno compra un fichín en formato físico, apunta a las ediciones de colección. ¡Si nos vamos a dar un gusto, que sea con todos los chiches, qué va!

La CE de Skyrim viene con la estatuilla de 30 cm. de altura de Alduin haciendo popó sobre la montaña. Además, un artbook de 200 páginas repleto de arte de concepto, screenshots e info. Para completar, un DVD con el making-of y un hermoso mapa de tela para que sequemos las lágrimas de nuestros amigotes cuando vean tanta belleza inalcanzable junta.

NO CONFÍES EN PAPÁ NOEL

ESTOS SON LOS SORTEOS IRROMPIBLES DE FIN DE AÑO

¿ALGUNA VEZ "Santa" nos trajo lo que pedíamos? Una de diez veces, con suerte. ¡Viejo amarrete! Ojalá se le dé vuelta el trineo, como decía Nano, aquel célebre niño español que pasó a la historia con su carta navideña.

En este número especial de fin de año, [IRROMPIBLES] tiene el agrado de obsequiar a todos sus lectores con cinco sorteos espectaculares, gentileza de las siguientes empresas:

Sorteo 1: MOUSE ZOWIE MICO
Cortesía de Zowie Gear
www.zowiegear.com

Sorteo 2: DEAD ISLAND SPECIAL EDITION
Cortesía de GeekMart Argentina
www.geekmart.com.ar

Sorteo 3: RAGE (PC - CÓDIGO DE DESCARGA STEAM)
Cortesía de Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Sorteo 4: MOTHERBOARD GIGABYTE A75M UD2H
Cortesía de Gigabyte Technology
ar.gigabyte.com

Sorteo 5: TWO WORLDS II & SU EXPANSIÓN PIRATES OF THE FLYING FORTRESS (PC, STEAM)
Cortesía de TopWare Interactive
www.topware.com

PARA PARTICIPAR, por favor enviá un email con el asunto "FIN DEL MUNDO" a: concursos@irrompibles.com.ar ¡Con un mismo e-mail podrás tener una oportunidad para cada uno de los cinco sorteos! Por favor, incluí en el mail tu nombre completo, nick en el sitio y teléfono. Sortearemos por separado los cinco premios el martes 20 de diciembre de 2011, vía random.org y publicaremos los ganadores en nuestra web. In position!

Los sorteos de objetos físicos son sólo válidos para residentes en la Argentina y el envío postal en caso de ser necesario corre por cuenta de los ganadores.



[ZOMBIES & CONEJOS]

Si tenés todas las revistas [i], basta con que sumes cuántos conejos locos y cuántos zombies rabiosos hay escondidos en las páginas de los números 1 a 5. Enviá tu respuesta lo antes posible a revista@irrompibles.com.ar con el subject "CONEJOS & ZOMBIES" indicando el número mágico y las páginas donde los descubriste. Hay premio sorpresa para el primero que acierte.



Y LLEGAMOS AL FINAL del período más sorprendente para esta revista y para toda la [i]. Un año espectacular que nos deja ya sobre la recta final con una buena cantidad de excelentes fichines que podrán ver revisados en las siguientes páginas. Hasta ahora, no había sido el mejor año de todos –esa corona la sigue teniendo 1996– pero sí pudimos meterle manotas a títulos bestiales como Deus Ex: Human Revolution, Shadows of the Damned, Catherine y Mortal Kombat.

En PS3 hubo voladura de pelucas con LittleBifPlanet 2, Resistance 3 y el poderoso Uncharted 3. Otros juegos memorables en distintos sistemas fueron L.A. Noire, DiRT 3 y Red Faction: Armageddon. Nuestras PC se redimieron cuando por fin le clavamos los colmillos a Assassin's Creed: Brotherhood y Dead Space 2, una deuda pendiente del 2010. Y deportivamente hablando, Top Spin 4 con dos perlitas: Fight Night Champion y Monday Night Combat, más allá de FIFA 12 y PES 2012, claro.

No habrá que olvidar locuras como Bulletstorm, Terraria y Child of Eden (ni la gran decepción de 2011, Duke Nukem Forever). Y por siempre estarán en nuestros valientes corazones Minecraft, League of Legends y Capsized.

El que nos bañó de alegría inconmensurable, sin dudas, fue Portal 2. ¡Cuánto amor! ¿Será este el juego del año? ¿O Uncharted 3? ¿Battlefield? ¿Batman? ¿Assassin's Creed: Revelations? ¿O el mismísimo Skyrim? ¡No sabemos todavía! Al cierre de edición, todavía estaban llegando unos cuantos contendientes a la arena 2011 que verán recién analizados en el siguiente número de la revista, en marzo.

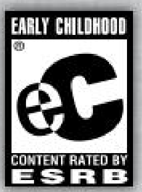
En el sitio estaremos haciendo la votación para Juego [i] del Año. ¡Vayan a votar por sus favoritos, la discusión se va a poner heavy! [i]

REVIEWS

42 Batman: Arkham City
44 RAGE
46 Pro Evolution Soccer 2012
47 FIFA 12
48 Battlefield 3
50 Bunch of Heroes
51 Bastion
52 Uncharted 3: Drake's Deception
56 F1 2011
57 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
58 Hard Reset
59 Dark Souls
60 Dead Island
62 Gears of War 3

ESRB

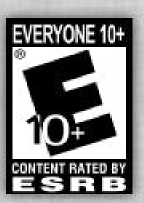
La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



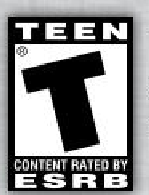
EARLY CHILDHOOD - Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



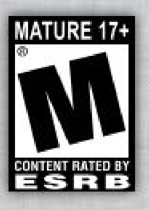
EVERYONE - Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



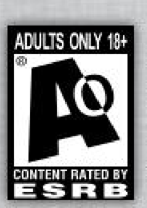
EVERYONE +10 - Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



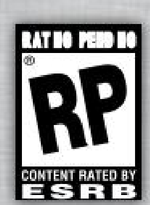
TEEN - Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY - Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING -Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.



Por Leandro A. Venturini | @d10x1d0





El caballero nocturno muy alto sobre Gotham

REFLECTORES Y HELICÓPTEROS iluminan por sectores la siempre lúgubre Arkham City. De pie en uno de los puntos más altos, bajo una inmensa luna gris, vemos hacia abajo, donde pulula la escoria de Gotham. Es un grupo armado de TYGA y amigos de lo ajeno. Por suerte, tenemos nuestros bati-anteojos con visión bati-detectivesca para reconocer sus armas y ametralladoras... ¡Pobres!

Ignoran que de nada les servirán sus juguetes contra los que poseemos en nuestro lustroso bati-cinturón: batarang, bombas de humo y otros bati-gadgets de estreno en esta nueva bati-historia. Extendemos los brazos, abriendo la capa como las alas de un murciélago inmenso, y nos zambullimos en la oscuridad. ¡Que comience el show!

Historias de Gotham

El tenebroso asilo del primer juego ya se ha quedado chico. De allí que Hugo Strange haya amurallado los suburbios de Gotham, volviéndolos una prisión urbana que llama Arkham City, un infierno donde los malos sobreviven a sí mismos y los buenos no entran. Pero hay un hombre que se les opone y es Bruce Wayne. El millonario hace fuerzas para disolver Arkham City y recuperar la paz de su amada ciudad, cuando es secuestrado por TYGA y entregado a Strange, quien descubre que Bruce no es otro que Batman. A partir de ahí la historia continúa entre salvar nuestra propia vida y limpiar Gotham.



Batman: Arkham City tiene acción, y mucha: Esta nueva entrega deja con la boca abierta. Batman utiliza toda la escenografía para acabar con sus enemigos. Nos colgaremos de cualquier saliente para atacar y les caeremos encima desde el aire sin que lleguen a saber qué les ha pasado. El murciélago pega que da miedo. Existe una cantidad de posibilidades. En criollo: Arkham City está mucho mejor que Arkham Asylum, y eso es decir bastante. Además de acción, aquí hay aventura, estrategia e investigación. Rocksteady logró honrar la respetable trayectoria del superhéroe.



Nos veremos en peleas de 20 vs. 1 en donde podremos lanzar gel explosivo y batarangs, entre otros accesorios. ¡Mucho amor en forma de puñetazos y patadas ninja! A diferencia de Arkham Asylum, donde no teníamos esta libertad, aquí disponemos de todos los gadgets para usarlos al más puro placer. Y sepan que cuando uno va agarrando la mano al timing de los golpes, el juego parece la coreografía de una película de Jackie Chan. ¡Da gusto enfrentarse a tantos enemigos, tanto que vamos a buscarlos luego por toda la ciudad porque queremos más! Ojo, hay que tener cuidado: aunque al jugar se siente que Batman es invulnerable, no lo es, y cuando nos enfrentamos a enemigos con escopetas o ametralladoras es otra historia, ahí hace falta el stealth. Batman no sobrevive a una lluvia de balas. Es necesario pasar desapercibido, sorprender por la espalda o atacar desde lo alto.

El encapuchado no es el único héroe controlable. También rondan Gatúbela, Robin y Nightwing, cada uno con sus combos y sus armas especiales, lo cual abre un abanico de combos muy variados. Los enemigos también hacen su show, podemos encontrar a casi todos los malos de Batman desde sus inicios, como Hugo Strange, The Joker –el principal enemigo, pero imposible contarles qué pasa con el payaso para no arruinar la sorpresa–, The Penguin, The

PERO QUÉ LINDO GATITO

El juego trae un código para agregar misiones de Gatúbela, que recomendamos activar antes de iniciar la aventura. Se puede hacer después, pero es mejor jugarlo en el orden en que lo dispone la lógica de la historia. El código se puede comprar online también. La chica gatuna tiene sus propias habilidades, como trepar, caminar por los techos, brincar altísimo, usar su látigo y, por supuesto, es capaz de llenarle la cara de arañazos y moretones a los salvajes de Arkham City, incluyendo los más grandotes, y a los locos drogones de La Hiedra Venenosa. El modelo de Gatúbela es hermoso, hiper sensual, un verdadero logro. Genial cuando besa a los brutos antes de partirles el cráneo.

Riddler, Ra's al Ghul y la loca pero hermosa Harley Quinn, entre otros.

Mientras avanzamos aparecen gadgets ya conocidos pero mejorados, y también algunos nuevos. Hay que tomárselo con calma, ya que muchas misiones secundarias no se pueden hacer hasta contar con cierto gadget especial. Es un juego pensado para ser jugado por lo menos una vez más. En cuanto al sistema de experiencia, también va de la mano con las misiones secundarias, cantidad de combos y matones que dejemos en el camino y la historia principal. Podremos levelear características de nuestro personaje, de gadgets nuevos, Gatúbela, etc. Estas características son muy importantes y nos darán la sensación de madurez del personaje que utilicemos, ya que habrá misiones y escenas donde deberemos tener ciertos skills madurados.

Los detalles gráficos son impresionantes, además del diseño en su totalidad. Hace frío en Gotham y lo vemos en el aire, o si nos quedamos quietos la capa se va salpicando de nieve, por dar sólo un detalle del uso del sistema de partículas del Unreal Engine. En la versión en PC con DX11 –por eso es que se retrasó hasta fines de noviembre–, nos deleitarán con todavía más detalles que en las versiones de consolas. Las luces, las sombras y reflejos en el agua son espectaculares. Gotham City nunca estuvo tan bien representada y con tanta vida, salvo en las películas. Los detalles de Arkham, su ciudad subterránea y toda la vida que hay debajo del suelo de Gotham, son soberbios. El escenario está muy bien logrado y es una ciudad grande, quizás no tanto como quisiéramos, pero requiere varias horas de exploración.

Terminada la aventura, la opción es con los Desafíos del Acertijo, una serie de peleas en serie, cada vez más abundantes de enemigos, que se puede hacer con Batman –y con Gatúbela y Nightwing, si los han activado, éste último vía un DLC de 7 dólares– y permiten comparar nuestro desempeño con jugadores de todo el mundo. Hay cantidades de logros para desbloquear, y se puede armar peleas personalizadas con cientos de combinaciones. Es muy contundente y adictivo.

Todo en Batman: Arkham City es una obra de arte. Si les gusta la aventura, la acción, los puzzles, este es el juego para las vacaciones.



[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mejor juego de superhéroes. ¡Gracias, Rocksteady, por esta alegría!

LO BUENO: Gameplay, historia, personajes, gráficos, peleas, ciudad, ¡casi todo!

LO MALO: Algunos movimientos y riddles repetitivos.

95%

Agradecemos a ELECTRONIC THINGS por cedernos este producto para revisión.

Por Tomás García | Zripwud



Vuelven los padres del género... o lo que queda de ellos

IMPOSIBLE EXPLICAR EN UNA REVIEW lo que significa id Software para la industria de los juegos, por eso no vamos a tratar. Simplemente digamos que es un evento esperado por casi todos los gamers y nos tocó esperar siete años. Y como si esto no fuese suficiente motivación, RAGE también significa el debut del nuevo engine del gurú fichinero, John Carmack, id Tech 5. Pero no vamos a dejar que todas estas lucecitas de colores nos distraigan del verdadero objetivo y averiguamos si RAGE vale la pena.

A no negarlo, los primeros minutos de RAGE son gloriosos. En tan solo unos instantes explica su premisa con una secuencia cinematográfica magnífica e instantes luego estamos frente a la inmensidad del Wasteland. Pronto conocemos a nuestro primer aliado, que nos salva de unos bandidos mutantes y nos lleva a su pequeño pueblo. El mundo es un lugar muy diferente al que conocemos, después de la caída de un meteorito que destruyó prácticamente todo a su paso y, en un mundo tan peligroso, nuestro personaje con cierta habilidad innata para matar ñatos es perfecto.

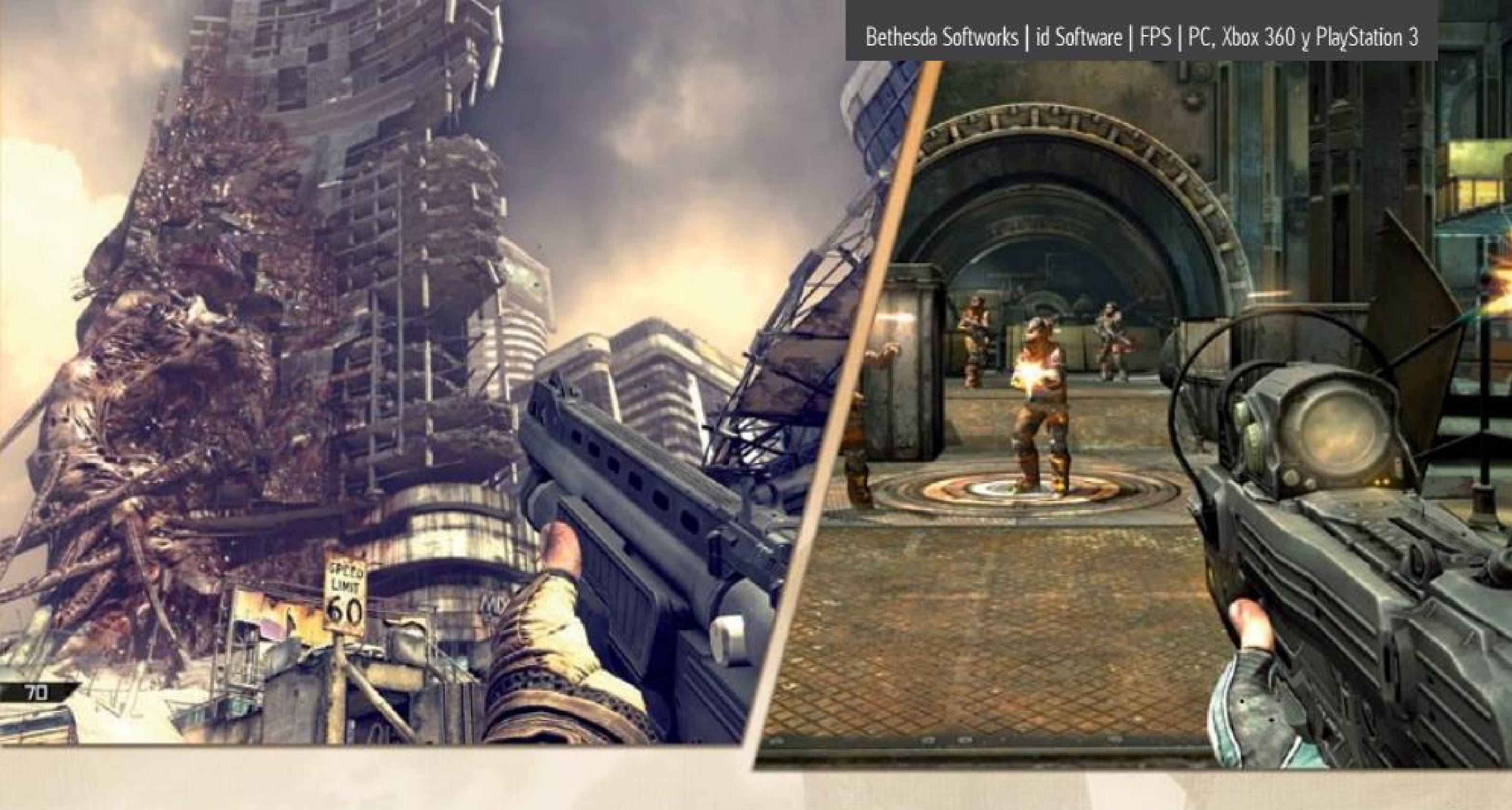
Subidos a un buggy, viajamos por el desierto mientras nuestro nuevo amigote nos explica la situación, la guerra entre los rebeldes y La Autoridad, una organización militar que intenta imponerle una dictadura a los sobrevivientes del desastre. El mundo de RAGE es uno muy peligroso, por eso es necesario viajar de un lado a otro sobre vehículos equipados con metralletas, misiles y escudos. Lamentablemente, como La Autoridad, RAGE no aprecia la libertad y toda la experiencia es guiada. No hay tal cosa como un mapa, sino un minimap que indica a dónde ir.





No hay cafetera que valga

Todos esperábamos que RAGE sea una luz desde el primer día, pero salió con muchos problemas en placas NVIDIA y era prácticamente injugable con ATI. Eso se solucionó con el primer parche y activando el V-Sync desde la placa para solucionar el Screen Tearing. Tras eso funciona de maravilla a excepción de texturas borrosas que serán solucionadas con el próximo parche.



La historia no va mucho más allá de eso. Es cierto, a lo largo de la aventura conocemos dos grandes ciudades muy pintorescas y a muchas personalidades extravagantes, pero de principio a fin no hay misiones que no sean fetch quests glorificadas, repitiendo escenarios una y otra vez. Y estos están repletos de detalle. Acá es donde brilla el nuevo motor de id, porque las prometidas "megatexturas" realmente permiten darle a cada pared el nivel de detalle que merece, aunque las texturas no sean de una resolución muy alta. El problema es que con tanta atención al detalle hay menos lugares que explorar y la reutilización de escenarios rápidamente se hace odiosa.

Así es el mundo de RAGE, hermoso a la vista, pero sin contenido. Tiene una atmósfera brillante, pero la falta de profundidad hace que no sea más que una sensación. Los personajes son carismáticos pero no tienen nada importante que decir y, una vez pasada la mitad del juego, ya se visitaron todos los escenarios disponibles. Existen ocho facciones, cada una con diferentes unidades e historia, pero nadie las desarrolla. En muchos casos, RAGE parece una oportunidad desperdiciada tras otra.

Probablemente sea culpa nuestra por crear fantasías personales al ver las primeras imágenes, pero nos encontramos muy decepcionados por la implementación de las secciones de combate con vehículos. Esperábamos que algunos de estos eventos estuvieran relacionados a la trama principal, como correr para salvar el trasero, ganar nuestra libertad o rescatar a una dulce doncella, pero no. En cada ciudad se puede jugar carreras como desafíos y ganar certificados para mejorar los vehículos, pero no mucho más que eso. Son divertidas las primeras veces, pero no tienen peso o tensión alguna.

RAGE es una mezcla de excelentes ideas ejecutadas muy pobremente, pero donde no defrauda es en la acción. Los detalles como animaciones y sonidos son perfectos en todas las armas. Pero no solo es posible llenar de plomo a los mutantes, también utilizar todo tipo de chucherías como Wingsticks, capaces de rebanar cabezas; autos explosivos a control remoto y diferentes tipos de municiones con varios efectos. La IA no es buena, porque se los puede ver corriendo contra objetos en el escenario, pero está complementada con excelentes animaciones que les permiten huir torpemente y tropezar cuando están siendo superados en medio de una batalla e tener otras reacciones de ese estilo.

Por último, nos tomó por sorpresa la pobreza del multiplayer, que en vez de tener los clásicos modos como Deathmatch se limita a dos cosas: Por un lado, carreras sobre vehículos contra varios corredores y, por otro, escenarios de acción para jugar en Coop con un amigo. ¡Pero ninguno de estos modos hace uso del personaje de la campaña y nos encontramos con algunos bugs molestos, como no poder cruzar una puerta por una pared invisible!

No hay que caerle encima con los cuchillos a id por no entregar un juego fuera de este mundo. Es cierto, tienen una historia que defender, pero si tenemos en cuenta que su mejor juego salió a principio de los noventa, se entiende que tampoco es fácil para ellos. Lo que sí sabemos es que RAGE no es para nada un mal juego, pero sí tiene un gran potencial que no está interesado en alcanzar. Si buscan un buen FPS y nada más, entonces RAGE es eso y un poquito más. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El regreso de id a los fichines con un mundo que aparenta ser mucho más de lo que es.

LO BUENO: La acción, el diseño de los personajes y los detallados escenarios.

LO MALO: Parece haber mucho para ver pero es sólo una impresión. Hay dos cosas para hacer: disparar y manejar.

75%

Agradecemos a ELECTRONIC THINGS por cedernos este producto para revisión.

Konami | Konami Computer Entertainment Tokyo | Deportes | PS2, PS3, X360, Wii, PC, PSP, 3DS, iOS

Por Ignacio J. Salizzi | Nakio PS3



Pro Evolution Soccer 2012

Los colores tiran

YA ES COSTUMBRE EL ENFRENTAMIENTO y la comparación entre el PES y el FIFA, algo así como el Boca-River de los juegos de fútbol o el Mario vs. Sonic para los micos. Lo cierto es que desde ya hace varios años la competencia entre ambos ha ido creciendo a niveles desmesurados generando, como siempre, el beneficio de quienes los jugamos.

Pro Evolution 2012 vuelve a darle una rueda de tuerca a los juegos de este género. Se corrigieron los grandes errores de su predecesor como los penales y tiros libres (imposibles de meter), los laterales (los rivales no te daban distancia y la perdías siempre) y vuelve la gambeta, sí, sí, la magia. El fútbol en los videojuegos nació justamente para esto, para hacer con un muñequito lo que siempre soñamos, pasar cinco jugadores y meter el gol de tu vida o patear desde cuarenta metros y clavarla en un ángulo.

El gameplay justamente nos ofrece todo esto pero a su vez mantiene el realismo típico. Plantear una estrategia antes de comenzar el partido y ejecutarla en la táctica pondrá en dificultades a cualquier adversario por clara que la tenga. Esta versión nos da no sólo la posibilidad de configurar las variantes ofensivas, sino también las defensivas y la posibilidad de desmarcar a los jugadores y moverlos a piacere en todos los free kicks.

PERIODISMO DEPORTIVO OBJETIVO

Cuando estudié periodismo deportivo me explicaron que uno debe ser siempre objetivo y no interponer sus preferencias a la hora de narrar algo, por eso, "siendo lo más objetivo posible" creo que el PES es y será El Juego de Fútbol por excelencia. ¿Por qué? Fue el primero en romper con los esquemas tradicionales de los jugadores corriendo para adelante pateando una pelota. De hecho siempre escucho que dicen: "¡Qué bueno está el FIFA! Cada vez se parece más al PES." :P
[N.de Ed.: ¡Qué objetivo, eh!]



La IA también ha sido gratamente mejorada. Las últimas versiones desmotivaban a jugar un partido single-player off line. Simplemente se trataba de ver si se podía llegar o no a los dos dígitos en el resultado de goles convertidos. En este caso es todo lo contrario, si bien la diversión siempre va a estar en jugarlo con amigotes tan apasionados como nosotros. Jugar de a uno te va a hacer enojar y mucho.

La estética y la gráfica siguen fiel a su estilo. Realmente impacta ver en la cinemática a los jugadores con un sudor digno del subte en horas pico. Los detalles son capturados cada vez más en detalle y los parecidos entre los games y los jugadores reales son, en la mayoría de los casos, más que admirables.

Jugar online sigue siendo una experiencia única. Se corrigieron los problemas de lag que tanto irritaban en la versión anterior, por lo cual solamente tendremos que preocuparnos por hacer que patear traseros a domicilio sea la nueva especialidad de la casa.

Siendo justos, el que juega a FIFA siempre lo va a hacer y el que juega a PES jamás lo va a cambiar; esto es así, como en el fútbol verdadero. Uno nace siendo hincha de un equipo y muere siendo del mismo (sino sos un veleta). Los colores o, en este caso el nombre, tiran. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: De todas las versiones del Pro, lejos la mejor de todas.

LO BUENO: Nunca creí que iba a vivir lo suficiente para poder elegir a Independiente en un videojuego.

LO MALO: Todavía hay muchos equipos sin las licencias oficiales (nombres y camisetas verdaderas).

90%

Por Mario Marincovich | Shadbox



FIFA Soccer 2012

A lustrar los botines, llegó el rey

TODOS NOS PREGUNTÁBAMOS si EA iba a poder mantenerse arriba de todo luego de dos éxitos consecutivos como FIFA 10 y 11. Nos sacamos los botines para saludar al rey de los fichines de fútbol, que sigue en la cresta de la ola (a pesar de lo que diga el vecino, aquí al lado).

Luego de unas cuantas semanas de testeo, pudimos probar a fondo todas las mejoras que EA nos había prometido y debemos decir que no nos defraudaron. La gran novedad es el Motor de Impactos, que aún no deja de sorprendernos. Hace poco nos juntamos con amigos y pudimos probar varios partidos 2 vs. 2, y la verdad es que nos divirtieron mucho, sobre todo con los golpazos que se daban nuestros jugadores virtuales. Me cuesta entender cómo eran los fichines de futbol previos a esta versión; sin dudas, hay un antes y un después de FIFA 12. Quizás el único punto flojo del Motor de Impactos sea la disyuntiva de decidir qué es falta o no. Muchas veces nos vemos empujados varios metros por el rival y el árbitro se mira el pito. La Inteligencia Artificial también ha tenido una vuelta de tuercas: jugando en el nivel Clase Mundial, se hace muy difícil entrarle a la defensa y es necesario ir adelantando volantes para poder quebrar el arco rival. Al momento de marcar, la Defensa Táctica es todo un desafío, gracias a ella han incrementado ampliamente la dificultad del juego. Ya no se puede enviar a un compañero a quitar la pelota, ahora hay que presionar al rival y tapar los posibles pases para quitarla o forzar el error. De todos modos, se puede configurar para utilizar el viejo sistema, pero se comenta que EA les va a cambiar su nick por COBARDIKA cuando jueguen online.

El Football Club es la nueva sección y por cierto muy divertida. Al crear una cuenta del juego, nos pregunta por cuál equipo que seamos fanáticos vamos a sumar puntos, y todo lo que hagamos sumará puntos para llevar a nuestro club al tope de los rankings mundiales. También hay desafíos semanales en los cuales, por lo general, tenemos que dar vuelta un resultado de una situación real del pasado, jugando los últimos minutos del encuentro.

El Centro de Creación también es otra interesante adición. Ingresando en la web de EA podremos crear jugadores, equipos y torneos personalizados que luego podremos descargar en FIFA 12 y utilizarlos.

Los gráficos han mejorado bastante con respecto a otras versiones, aunque las tribunas no han visto cambios desde versiones prehistóricas, un detalle mínimo pero que sigue quitando atmósfera. No hay ningún cambio de "clima", así estemos jugando un partido cualquiera de la temporada o la final de una copa.

El sonido también está un escalón más arriba y ahora se escucha –con total fidelidad– hasta el roce de la pelota en la red, el impacto en los palos y el forcejeo de los jugadores. La banda de sonido cuenta con grupos como The Hives, Kasabian y The Strokes.

Puntos negativos que esperamos EA corrija en el próximo parche: Si un popup de Windows te minimiza el juego te da por perdido un partido online. Aún no funciona bien el Centro de Creación y no se pueden descargar los torneos, jugadores o equipos personalizados.

FIFA 12 no es un arcade de fútbol, es una simulación real del deporte. Esa es la mayor diferencia y su gran virtud. Dentro del campo de juego es imbatible, afuera de él –menús y gráficos– el vecino le está ganando el partido. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mejor simulador de fútbol al momento. Solo para quienes les gustan los desafíos y no se rinden fácilmente.

LO BUENO: El nuevo motor de impactos. El modo Ultimate ahora es gratis. El modo carrera está muy mejorado.

LO MALO: Al jugar online asegurarse que ningún soft minimice el juego porque te dan por perdido el partido 0-3.

93%

 Por Jorge A. Sánchez | XinsaneX



El verdadero coloso de los FPS vino para quedarse

CON LA OPEN BETA EL 29 DE SEPTIEMBRE pudimos saborear cómo iba a ser lo que, en mi humilde opinión, es el mejor candidato a juego del año. Esto duró sólo unos días ya que el 10 de octubre finalizó. Faltaba una quincena para que se pudiera jugar la versión final del juego. 15 días... Demasiado tiempo. Mi locura se incrementó al límite.

Cuando por fin me llegó el juego, por gentileza de EA, ya estaba tan demente que no podía pensar en nada más. Hablemos del single player. El modo historia se va a desarrollando hacia atrás. A medida que el sargento Blackburn es interrogado, vamos a ir teniendo recuerdos y conociendo la trama. Este recurso, al mejor estilo "Memento", ya fue visto el año pasado en Call of Duty: Black Ops, aunque acá no se siente frenético y sin sentido. El ritmo de la trama del fichín está bien llevado y muy bien actuado por parte de quienes hacen las voces. La jugabilidad es fluida aunque la IA no termina de convencer, se siente a veces rara y que batallamos contra el mundo ya que sólo a nosotros nos disparan.

La campaña cuenta con 12 misiones que llevan entre 5 y 6 horas terminar. Puede ser que la historia sea algo trillada y al comienzo puede parecerles tonta pero debo decir que a mí me terminó gustando bastante. Es sencilla pero con la velocidad justa para no aburrirse. Y toma más fuerza gracias al motor Frostbite 2.

Pikoroso Frostbite 2

No se pueden dar una idea de lo tonto que quedé al poder disfrutar el fichín con todo al máximo. Babeé como Rolo con sus simuladores de vuelo. Ya mismo debo tramitar que la redacción me compre otro teclado por haber dejado en corto el mío. Verdaderamente, la gente de DICE/EA han logrado algo fascinante. La experiencia de inmersión que te genera este juego es inigualable. Desde la iluminación, la física realista donde partículas de polvo dificultan la visión o los detalles del terreno, es algo fuera de serie. Imagínense un tanque disparándoles y haciendo explotar una pared. Inmediatamente, intentarán ver si su alrededor está libre o si tienen algún enemigo por atacarlos, pero, ja, el polvo no les permitirá ubicarse tan fácilmente. Sólo así entenderán mejor a este miko tonto que quedó aún más loco [N. de Ed.: Eso es MUCHO] con lo que hicieron con el fichín. Y como si la parte gráfica o la física fueran poca cosa, tiene un sonido realmente increíble. Lo ensordecedor de una granada, un RPG recorriendo un túnel o el chasquido de las balas que impactan cerca generan esa hermosa tensión, producto de sentirnos completamente inmersos en el épico ambiente de Battlefield 3.

El detalle de los vehículos, destrucción de edificios o el desgaste que tienen las armas como si tuvieran su tiempo de uso, demuestran la atención que se le prestó al proceso creativo. Y por eso decimos que BF3 es, sin dudas, lo mejor que hay hasta ahora en lo que a gráficos y sonido respecta.

Si ya se asustaron más de lo que Moki se asustaría de jugar en "Difícil", tranquilos, mikos, que el engine está muy bien optimizado. Les comento que –aún cuando se nota que quizás le faltaba un poquito más de tiempo de programación– está diseñado con amor. Anda bien en máquinas de gama baja y media. Es sólo cuestión de sentarse a configurar









el juego para que corra bien y se pueda ver lo más pikoroso posible. Como referencia, podemos decirles que incluso en "Bajo" o "Medio" se ve gráficamente superior a Battlefield: Bad Company 2 configurado de la misma manera. Quedó demostrado que EA nos dio prioridad a los usuarios de PC [N de Ed.: La versión de PS3, que también probamos, luce gráficos excelentes pero no se aproxima al extremo de lo que se puede ver en PC, una real animalada].

Jugando a los soldaditos

Todo gamer que se digne de considerarse tal, sabe que el corazón de un Battlefield es su multiplayer. En consolas soporta hasta 24 jugadores y los usuarios de PC podemos disfrutar de batallas entre 64 quemados. Esto puede dar una sensación de caos impresionante pero genera situaciones épicas de combate.

Entre los modos de juego tenemos Conquest & Conquest Large, donde hay que tomar banderas en distintos puntos del mapa; Rush & Squad Rush, donde el objetivo es activar o defender los M-Com a través de las instancias del mapa en que se juegue; y por último Squad Deathmatch & Team Deathmatch, donde encontramos los clásicos modos donde el único objetivo es hervir a balazos al enemigo.

Battlelog es una plataforma social mediante la cual es posible seguir nuestro progreso así como el de nuestros amigotes, acceder a los servidores, tener listas de favoritos y crear Pelotones. El Battlelog se carga en segundo plano sin problemas y aun cuando el sistema tiene sus fallas, funciona bien.

Las armas principales pueden ser personalizadas con distintos accesorios. De esta manera podemos elegir silenciador, cañón más pesado, óptica termal, con zoom de 4x y muchísimo más. De esa forma siempre existe una chance de adaptarnos para cada situación.

También tenemos la posibilidad de elegir especializaciones como más munición, granadas extra y mayor velocidad al correr, entre otras. Más adelante podremos elegir las mismas especializaciones pero que se apliquen a todo el escuadrón, teniendo la oportunidad de combinar distintos kits estratégicamente para mejorar la tropa. En los vehículos también se puede elegir diferentes especializaciones como radares, munición súper pesada o un asiento extra para el tanque.

Al tener ahora mapas mucho más grandes –es unánime la alegría de que además sean infernalmente buenísimos– tenemos más vehículos como jeeps, tanques, helicópteros y la vuelta de los jets, sin discusión los vehículos más difíciles de dominar. Lamentablemente, son algo más lentos de lo que eran en BF2 pero es por demás emocionante pilotear un avión de combate.

¿Tengo que agregar algo más para que salgan corriendo a comprarlo? Yo creo que no. No se pierdan lo mejor del género. Si no son de humita... Búsquenme como XinsaX en el campo de batalla. i

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El FPS más esperado del año en su mejor entrega. Un GOTY casi seguro.

LO BUENO: Excelentes gráficos gracias al engine Frostbite 2, el sonido es único. La experiencia online es genial.

LO MALO: Bugs del sistema Battlelog, fallas de ejecución, la IA en el modo SP y sólo 6 campañas en Co-Op.

95%



Steam & GamersGate | NGD Studios | Acción, Dual-Stick Shooter | PC

Por Tomás García | Zripwud

Bunch of Heroes

El dual-stick shooter argentino que quiere dejar su marca

NO HACE FALTA DECIR que la industria fichinera argentina está creciendo. Pero nunca hasta ahora habíamos podido darnos el gusto de ver un fichín hecho en estas pampas en una plataforma de distribución masiva como Steam. Ese es el caso de Bunch of Heroes, el juego de NGD Studios al que veníamos vigilando desde la EVA del año pasado. Todo un logro que como juego, además, está bárbaro.

A simple vista, Bunch of Heroes es un típico dual-stick shooter, pero lo que carece de novedoso en sus mecánicas lo tiene en carisma y personalidad gracias a su singular estilo visual, que se muestra en toda su gloria por medio del motor gráfico 3D desarrollado por la misma NGD Studios. Y, aunque está diseñado para ser jugador con amigos, si se quiere puede ser explorado a solas aunque lo difícil hace notar la soledad. ¡Por eso se dice que no has jugado una verdadera partida de Bunch of Heroes hasta que juntás cuatro camaradas en un mismo campo de batalla, peleando contra los extraterrestres, zombies y gallinas enloquecidas!

¿Cómo fue eso de "extraterrestres, zombies y gallinas cósmicas?" No, dijimos gallinas enloquecidas. Así es la premisa de Bunch. Los extraterrestres invaden la Tierra y no tienen mejor idea que revivir a los muertos para crear su propio ejército de zombies. Y las gallinas... bueno, están locas nomás. Pero la Tierra tiene con qué defenderse: un batallón de cuatro soldados al mejor estilo The A-Team, pero mucho más dementes que los de aquella histórica serie de TV. The Bunch es un grupo compuesto por cuatro personajes de diferentes partes del mundo –El Camarada, la Agente Liu, el Capitán Smith y Jared Joe–, cada uno con habilidades especiales que acompañan al enorme arsenal disponible. No queremos arruinar la sorpresa, pero estos van desde armas tradicionales como metralletas y lanzacohetes hasta un rifle que dispara sierras circulares.

Hay varios mapas muy diferentes pero en todos un único objetivo, sobrevivir. Una vez que se cumple ese requisito, hay otros desafíos necesarios para pasar de nivel, como defender una casa, rescatar algún pobre diablo que quedó atrapado entre los zombies o recuperar ciertos objetos. Estas misiones se repiten sin importar el mapa –y sin respiro– y siempre tienen el mismo orden, lo que termina haciendo las partidas bastante predecibles una vez que las completamos más de una vez. Ojo, predecibles, no fáciles. Matar zombies siempre es divertido y hay más enemigos muy diferentes a medida que se progresa.

Bunch of Heroes se puede comprar en Steam y en Gamersgate a muy buen precio. Fue diseñado para ser jugado con un joystick, pero el clásico combo de teclado y mouse no tiene nada que envidiarle al otro esquema. Es cierto que las misiones a veces pueden hacerse un poco repetitivas y que jugado a solas puede ser frustrante, pero cuando se le agrega el componente cooperativo, todos estos temas se diluyen y solo queda la diversión. ¡Es ideal para darle maza con amigotes! Desde la redacción, nuestras felicitaciones a todo el equipo de NGD. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de acción veloz y adictivo, perfecto para jugar con amigos y matarse de risa.

LO BUENO: Carismático diseño de personajes y enemigos. Gran arsenal que mezcla lo clásico con lo creativo.

LO MALO: Los objetivos se repiten a menudo y se hace predecible después de varias partidas.

85%



Warner Bros. Interactive Entertainment | Supergiant Games | Action-RPG | Xbox 360, PC

Por Lucas Robledo | lufago

Bastion

Ni Zelda ni Chrono Trigger

NOS GUSTARÍA QUE TODOS LOS LECTORES hagan un pequeño ejercicio: jueguen al increíble Dead Space 2. Jueguen a Bulletstorm, a Killzone 3, a FEAR 3. Jueguen a Crysis 2, a Battlefield 3, a L.A. Noire. Y por último prueben Bastion. Definitivamente, nos vamos a dar cuenta de que este "pequeño" juego con gráficos amistosos está totalmente fuera de época. Por eso: prepárense amantes de los RPG clásicos, aquellos que tienen su máquina llena de ROMS y emuladores.



Olvidemos la historia. Está claro que no es el punto fuerte de Bastion. El concepto es simple y trillado quizás, pero Supergiant Games apostó a la dinámica de juego, una vertiginosa dinámica de juego. Todos, seguramente, en algún momento leímos o escuchamos el término "casual games". Para definirlo sin entrar demasiado en detalle, los "casual games" son esos juegos creados para pasar el rato. Podemos encontrarlos en Flash en cientos de sitios diferentes, o bien para los distintos teléfonos móviles que hoy pululan en el mercado. El mejor ejemplo de esto es el magnánimo Angry Birds. O el más reciente y novedoso Rolling Ranch.

Estos juegos están hechos con el objetivo de lograr un gameplay básico, fácil de aprender, pero adictivo. La palabra es siempre "adictivo". Si el juego nos atrapa, se garantizan horas y horas de juego, que podemos dejar en cualquier momento y volver a continuar en cualquier otro, sin mayores complicaciones. Y ahí es donde apunta Bastion, que hace hincapié en lograr un gameplay dinámico y sin respiro, llevando al jugador a actuar casi por instinto cuando hay acción. Claro está que para la parte de RPG deberemos usar bien la cabeza, más allá de los dedos.

Bastion gusta, o no gusta, no se anda con rodeos. No hay un equilibrio entre los géneros: por cada 10 minutos de acción, encontraremos pocos detalles de RPG... pero están, y son necesarios para avanzar. Acá es donde puede parecer raro su criterio: si bien, como decíamos en un principio, parece tener la dinámica de un "casual game", y con la acción constante se nos mete en ese concepto. Las esporádicas decisiones que tenemos que tomar como parte de un juego casi de rol, producen una pausa asimétrica, inesperada, que rompen con esa aerodinámica velocidad con la que veníamos disparándole a todo lo que se nos cruzaba.

Los gráficos son cuidados, detallados, con un efecto que recuerda a Prince of Persia 4. Es admirable cómo a medida que exploramos, el escenario se va armando como un rompecabezas, y es uno bellísimo. Las animaciones son fluidas y los personajes bien variados. Hay que darle el visto bueno a todo el desarrollo del arte del juego, ya que, a pesar de su aspecto visual antiguo, tiene una creatividad admirable. No por su realismo, sino por su aire fantástico. Claramente, el anime y el manga tienen una fuerte influencia en su concepto, ya que todos los diseños corresponden a los personajes más inimaginables que podemos encontrar repetidamente en las animaciones japonesas. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

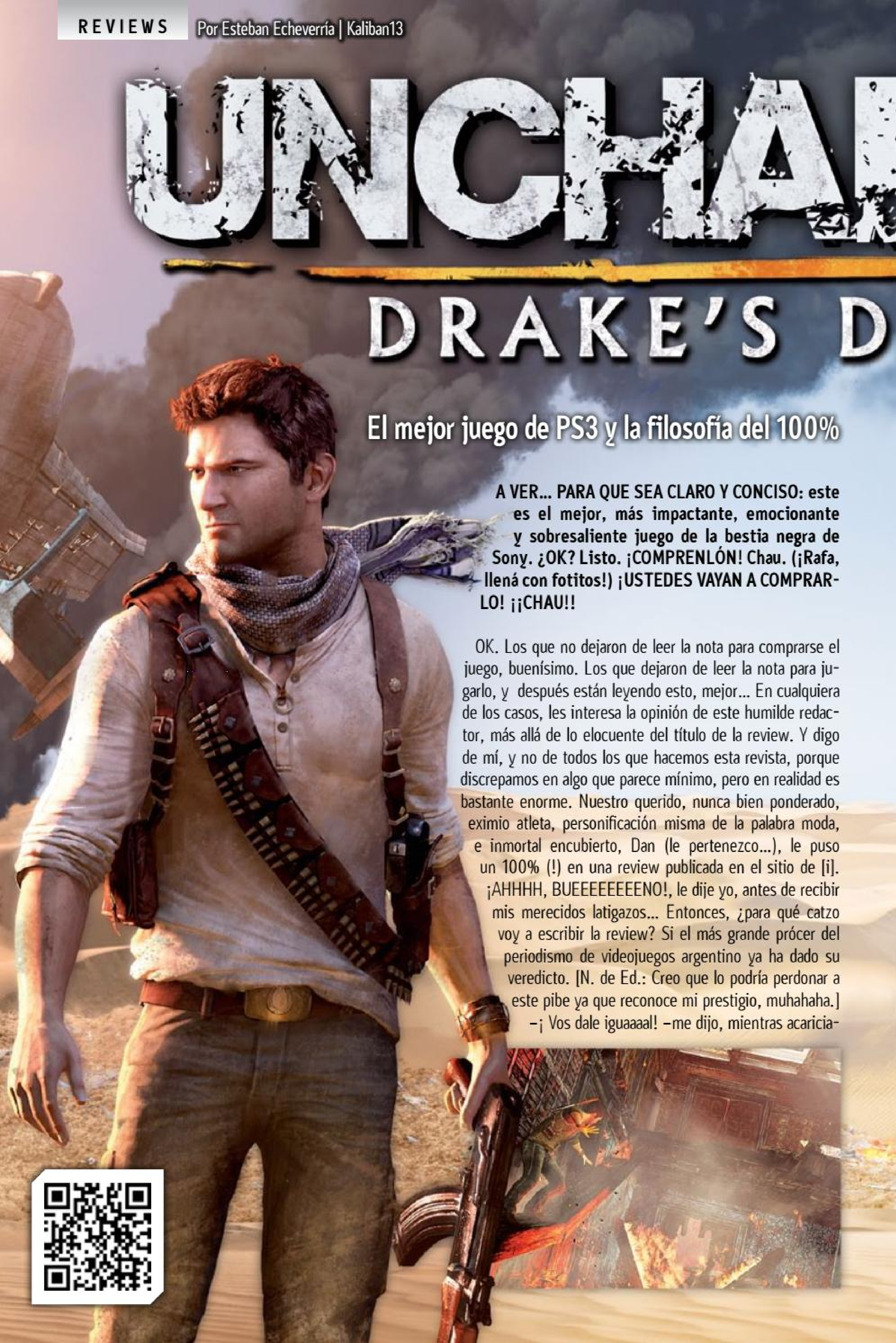
QUÉ ONDA: Demasiado exclusivo para los amantes de los RPG. Si un gamer de otro género le quiere dar una oportunidad, no es la mejor opción.

LO BUENO: Los mundos se van construyendo delante del personaje a medida que avanzamos. Visualmente asombroso.

LO MALO: El narrador. Termina siendo completamente intrusivo y se torna muy molesto.

75%

 Por Esteban Echeverría | Kaliban13



El mejor juego de PS3 y la filosofía del 100%

A VER... PARA QUE SEA CLARO Y CONCISO: este es el mejor, más impactante, emocionante y sobresaliente juego de la bestia negra de Sony. ¿OK? Listo. ¡COMPRENLÓN! Chau. (¡Rafa, llená con fotitos!) ¡USTEDES VAYAN A COMPRARLO! ¡¡CHAU!!

OK. Los que no dejaron de leer la nota para comprarse el juego, buenísimo. Los que dejaron de leer la nota para jugarlo, y después están leyendo esto, mejor... En cualquiera de los casos, les interesa la opinión de este humilde redactor, más allá de lo elocuente del título de la review. Y digo de mí, y no de todos los que hacemos esta revista, porque discrepamos en algo que parece mínimo, pero en realidad es bastante enorme. Nuestro querido, nunca bien ponderado, eximio atleta, personificación misma de la palabra moda, e inmortal encubierto, Dan (le pertenezco...), le puso un 100% (!) en una review publicada en el sitio de [i]. ¡AHHHH, BUEEEEEEEENO!, le dije yo, antes de recibir mis merecidos latigazos... Entonces, ¿para qué catzo voy a escribir la review? Si el más grande prócer del periodismo de videojuegos argentino ya ha dado su veredicto. [N. de Ed.: Creo que lo podría perdonar a este pibe ya que reconoce mi prestigio, muhahaha.]

–¡ Vos dale iguaaaal! –me dijo, mientras acaricia-



ba a su Rottweiler y secaba mis lágrimas con el plastiquito del envoltorio del U3. Así que le di duro al juego mientras pensaba en lo que escribiría luego para no ofenderlo.

¿100%?

¿Se puede poner a un juego 100%? ¿Existe el juego perfecto? ¿Qué pasa con los demás si se le pone a uno 100%? ¿Qué pasa a futuro con uno como redactor cuando ya puso un 100%? ¡¿EH?! [N. de Ed.: Te retirás a una isla paradisíaca con 99 top models doradas al sol californiano; ahora embromate, podrías haber ido conmigo, así que me llevo tus 99.] Puse el disquito, entré a los distintos menús de configuración... Sabía que U3 había sido doblado entero al neutro en nuestro país, así que lo dejé así, a ver qué onda. (Excelente doblaje por cierto, no lo cambié nunca en toda la aventura.)

Pensé que comenzaría con Nathan Drake en una situación imposible, como en el increíble prólogo de Uncharted 2: Among Thieves. Pero no, ¿o sí? Nathan Drake entra en un bar de mala muerte con Víctor Sullivan; un comienzo muy tranquilo, de esos que parecen que van a tener unos diálogos largos y aburridos, pero por suerte, y gracias a la personalidad de nuestro protagonista, todo se desmadra y comienza una pelea de bar increíble. Y ahí me enamoré de U3, listo, al segundo minuto me encontraba riéndome solo como si estuviera viendo una de acción de los ochentas, con la dupla de





protagonistas golpeándose, y sobre todo siendo golpeados mientras dicen frases imposibles. A lo "Indiana Jones y la Última Cruzada", ya que desde el principio la relación entre Nathan y Sully nos la recuerda, y mucho, afortunadamente.

Mientras estamos inmersos y pasándola pipa en esta debacle descontrolada de golpes y botellazos, comenzamos a alucinar con el apartado técnico de una obra maestra. En este capítulo los enfermos de Naugthy Dog, mejoran lo inmejorable para darle variedad a una formula ya exitosa. Lo primero que nos encontramos de innovador en la saga es el sistema de lucha cuerpo a cuerpo, y en la escena inicial es el protagonista absoluto. Unas peleas a puño limpio espectaculares, que se ven matizadas por la posibilidad de usar elementos del entorno para dar el golpe final al contrincante; botellas, mesas, palos de pool, y en el trascurso de la aventura: armas, llaves mecánicas, jarrones, etc. Increíble.

La escena sigue hasta el combate final contra un enorme mono inglés que nos destroza a golpes en el baño. Desde la posición de cámara hasta la dirección del personaje, es algo impresionante y único de jugar-ver. El mayor exponente de la fusión entre cine y videojuegos.

A partir de acá no quiero develar nada de la aventura de Nathan Drake en la búsqueda de la Atlántida de las Arenas. Cada escena es tan espectacular que realmente sería un crimen privarlos de las sorpresas que vienen capítulo tras capítulo [N. de Ed.: 22 capítulos, unas 12 horas de juego sin buscar a conciencia los 100 tesoros ocultos]. En una nota que leí hace poco, se narraba una de las escenas para ejemplificar algo del juego y realmente, cuando lo jugué después, me hubiera gustado no haberla leído.

Es una continuación natural de su predecesor, pero mucho mejor. Cuando en U2 teníamos escenas memorables como la del tren, o la del ataque del helicóptero, en U3 esas escenas quedan como recuerdos aburridos. Nunca un juego fue tan bestia en el planteo de ideas monumentales. U3 es como todas las películas de acción juntas. Cuando parece que nada nuevo y espectacular puede pasarle a Nathan, la escena que sigue nos deja con la baba sobre el pantalón.

Hacía mucho que un juego no me quedaba grabado las 24 horas del día. Esos que mientras estás trabajando recordás una escena que jugaste la noche anterior, y se la contás a un compañero moviendo los brazos y gritando entusiasmado. En definitiva, más y mejor.

Hasta acá: ¿100%?... ¡100%!

La Novena Maravilla Visual

El paso de U1 a U2 fue muy importante a nivel evolutivo. Realmente, la primera entrega quedó muy relegada al pasado, al comienzo de la PS3, como un buen intento pero que le faltaba. U2 se transformó en la exclusiva más importante a nivel técnico de la consola. Hasta que llegó U3, ahora el juego más espectacular a nivel visual de la Play 3 y de esta generación de consolas.

Todo es tremendo, todo mejor, todo está tan bien realizado que nos frenamos a ver, a observar y maravillarnos con las



texturas, la animación, el modelado e iluminación. Es verdad que el salto entre U2 y este no es tan relevante, pero sí que lo mejora, y mucho. Lo primero que llama la atención es la cantidad de detalles y elementos del arte y los entornos, el modelado de personajes, mucho mejor que en el anterior, la animación facial. Por momentos se acerca mucho a L.A Noire, salvo que Uncharted tiene esa mezcla con comic que le queda tan bien. Incluso mejoraron cosas que en el anterior no funcionaban tanto, como el brillo en los ojos.

Los escenarios son enormes e impresionantes. Nada más ver Cartagena, Londres o un demacrado castillo en Francia genera una sensación de fascinación y sorpresa alucinantes, porque U3 es eso sobre todo, un juego de sensaciones, de espectacularidad, adrenalina y sorpresa.

Hasta acá: ¿100%?... ¡100%!

Todavía más

Encima de que la parte de aventura single player es genial, los dementes estos se preocuparon desde un principio por mejorar también el multiplayer. El modo campaña es tan pero tan bueno, que realmente no hace falta un multiplayer, pero U3 va por más y nos brinda un juego en línea espectacular y un modo cooperativo excelente.

El multiplayer online no se diferencia demasiado de los Call of Duty por ejemplo. Hay varios modos, los de siempre, pero con nombrecitos diferentes, en vez de una bandera una reliquia y así. Y el típico (¡y adictivísimo!) sistema de suba de nivel y de ganar puntos de experiencia y monedas de oro





para comprar armas y mejoras para tu personaje, inclusive apariencias diferentes. Algunas cosas hay que comprarlas en el Store, pero por suerte con la edición latinoamericana viene un código que nos regala un par de cositas... Gracias, Sony.

Lo interesante acá es el universo de U3 aplicado al multiplayer. En ocasiones, en el medio de los combates con los demás micos internacionales, pasan cosas rarísimas y muy divertidas. Voy a contar una sola, porque la verdad que son sorpresas de agradecer. En un nivel, por ejemplo, estaba siendo asediado por un Sniper, la pantalla estaba roja –porque trataba de esconderme detrás de unas cajas pero las balas las atravesaban–, entonces, perdido por perdido, me dispuse a salir de mi cobertura para tratar de pegarle un tiro en la cabeza. ¡Pero, repentinamente, una tormenta de arena apareció en el escenario! No se veía ni a dos pasos. Aproveché y corrí hacia donde estaba el cobarde, subí en el medio de la tormenta y ciego por la arena que volaba, me acerqué en sigilo y le partí la columna con un rodillazo. Mientras el humillado polaco gritaba frases inentendibles, yo bailaba sobre su cadáver riendo a carcajadas (mejora de burla que había comprado antes de la partida.) HER-MO-SO.

Los escenarios multiplayer son variados igual que los de la aventura. Algunos incluso se dividen en dos partes, como un tren en marcha y luego seguir el combate en la estación, o jeeps siguiendo un avión de carga al que si subimos la acción sigue dentro del avión.

Hasta acá: ¿100%?... ¡100%!

¿Y entonces?

¿Uncharted 3 es perfecto? Casi, pero no. ¿Es el mejor juego de PlayStation 3? Rotundo sí, un vende-consolas bestial. ¿Es el mejor de esta generación? Para mí, no: Red Dead Redemption. Pero a ese no le dimos 100%, ¿entonces? ¿Qué pasa con un juego futuro que sea mejor? ¿Le ponemos un 100% también? ¿Puede haber dos juegos perfectos? Cuando se alcanza la perfección, ¿qué sigue? Y cuando salga THE LAST GUARDIAN (juego por el que decidí comprarme la PS3, y por el que encargué un sillón con pelela, que me llega en breve)? Todos estos interrogantes se develarán en nuestro foro de [IRROMPIBLES] si es que lo desean. Abro aquí un debate viejo y peludo que nunca terminará, pero necesario para nuestras fútiles vidas de gamers antropomorfos.

Mientras tanto... sigo con U3 en el modo más difícil, "Aplastante" porque, la verdad, no puedo creer lo que es este juego.

Nathan Drake ha vuelto, señores... ¡Larga vida a Nathan Drake! [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Sony y Naughty Dog nos brindan una obra gloriosa y para la historia.

LO BUENO: El mejor juego exclusivo de PS3. Nathan se acomoda en el podio de los grandes del fichín. (Lara, correte. Sí, correte. Gracias.)

LO MALO: Alguna que otra cosita del multiplayer... o sea, nada.

98%

Codemasters | Codemasters | Simulación Fórmula 1 | Xbox 360, PlayStation 3, 3DS, PC

Por Fernando Coun | Shinjikum



F1 2011

Adrenalina pura...

...QUE SE EXPRESA EN GOTAS DE TRANSPIRACIÓN Y CONTRACTURA DE HOMBROS. Máxima concentración, ardor de ojos, respiración agitada, taquicardia. La emoción a flor de piel. Habilitar el DRS en el momento exacto para no derrapar y activar KERS sin perder tracción para ganar esa milésima que nos pone dentro de la próxima tanda de clasificación justo cuando termina el tiempo. Ni qué decir cuando por culpa de algún despistado y, luego de haber logrado esa ventaja que aseguraba el puesto aún ingresando a boxes para el recambio de las "comeasfalto" Pirelli, nos apretujan contra el Safety Car.



Doce meses atrás, y después de 7 años de sequía en PC, Codemasters sorprendió a propios y ajenos con un excelente simulador de Fórmula 1: F1 2010 (ver review en el Mikonomicon MMX). Gracias a que las ventas superaron las mejores predicciones, este año repite la ecuación con F1 2011, dando así comienzo a una nueva saga, digna sucesora de aquellos Grand Prix creados por Sir Geoff Crammond hace ya 20 años. Éramos tan jóvenes... e imprudentes.

La estructura del juego se mantiene incólume: Trayectoria (modo historia), Grandes Premios, Multijugador (en línea, pantalla dividida o LAN) y Contra el Crono (incluye nuevos desafíos con condiciones climáticas y ajustes predefinidos) con escuderías, pilotos, circuitos y reglas de 2011. Si bien las mejoras son muchas y en casi todos sus



aspectos, quienes hayan adquirido F1 2010 y estén avanzados en la historia, podrán pasar por alto esta entrega... ¿O no?

Por suerte se escuchó al jugador, se corrigieron errores (como el ingreso casi en simultáneo a boxes de los 24 pilotos) y se pulieron detalles gracias al contacto directo de Codemasters con los equipos de F1, a quienes esta vez ya les resultaban familiares sus caras. Gráficamente luce mejor en todos los aspectos, con habitáculos más detallados. La IA también se vio beneficiada, tanto en las estrategias de carrera como en el comportamiento de los pilotos.

Pero no todo es glamour como en Mónaco y en este caso, como en el resto de los juegos de Codemasters, el apartado multijugador en línea nos deja a pie o triciclo (en el mejor de los casos). Parece mentira que todavía no hayan podido doblegar a esa cobardika estirpe cheater. Sin ánimos de exagerar, por ejemplo en Australia el récord de vuelta en línea es de 21.785 seg., cuando todavía Schumi sostiene los 1:24.125 de 2004. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Todas las novedades de la temporada 2011 en el nuevo mejor juego de F1.

LO BUENO: KERS, DRS, Safety Car, IA mejorada y bugs pulidos.

LO MALO: El modo multijugador mejoró, pero sigue siendo el talón de Tuero.

85%

Por Federico Nicolás Esquivel | Juss



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

La WWII para hombres de ley

POCAS VECES UNO PUEDE METERSE TANTO EN EL FICHIN como en RO2. Esto es gracias al detalle con que se han pensado todos los factores que pesan en el combate. Desde la supresión de un enjambre de balas repicando a nuestro alrededor a la posibilidad de marcar la distancia de tiro en nuestras miras para ser más precisos, todas las novedades contribuyen a la inmersión tanto como al ritmo del juego, lleno de momentos tensos interrumpidos por violencia desenfrenada, caos y confusión.

Todos estos detalles giran en torno a un modelo de daño realista en que un disparo es muchas veces mortal, o capaz de dejarnos agonizantes. Esta vulnerabilidad de la infantería, junto al respawn por oleadas que simula la llegada de refuerzos, obliga a un enfoque más táctico, ya que cada muerte tiene un impacto mucho más importante en el equipo. Como cada clase tiene un cupo por equipo, lleva un peso especial acabar con los nidos de ametralladoras o los francotiradores, y es aún más importante deshacerse de los oficiales enemigos, los líderes de escuadrón y comandantes, ya que sus muertes afectan la moral de las tropas y nos privan del soporte de artillería y demás habilidades de estas clases.



A medida que nos probemos en el campo de batalla ganaremos niveles de honor que nos acercarán al estatus de héroe de Stalingrado, e iremos ganando experiencia en el manejo de las armas, desbloqueando accesorios y consiguiendo acceso a un arsenal más amplio y en mejor estado. Los héroes tienen un efecto similar al de los oficiales en los jugadores cercanos y, de la misma manera, sus muertes hacen mella en la moral del equipo.

El fichín cuenta con un modo solitario que sirve principalmente para conocer los mapas y acostumbrarse a las armas, pues la IA de los bots deja mucho que desear. Su gloria está en el multijugador, tanto en los modos territorio y countdown, en que los equipos se enfrentan por controlar distintas zonas estratégicas del campo de batalla, hasta el último hombre en el primero, y en el segundo compiten por tomar la mayor cantidad de territorios en el tiempo disponible; como en team deathmatch y el nuevo modo de campaña, que presenta a los jugadores con un mapa general de Stalingrado donde ellos votarán cuál territorio atacar, luchando por cada rincón de la ciudad hasta que un bando emerja victorioso.

El detalle en el diseño de los mapas es genial, ofreciendo recovecos y rutas alternativas cuando la infantería tiene el rol principal, y enormes espacios abiertos cuando es el turno de los blindados.

Si bien el juego salió al mercado atestado de bugs y bastante roto, Tripwire no perdió tiempo y corrió a parchar su criatura. Como con sus anteriores juegos, podemos esperar que sigan expandiéndolo gratuitamente, dándole soporte y procurando herramientas para que la comunidad le dé más profundidad y longevidad a su obra.

El mico aguerrido en busca de algo nuevo sin temor al realismo violento se debe a sí mismo probar esta joya, aun cuando el pulido final esté por llegar. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Combate sangriento y realista para el mico de ley. Potencial de expansión infernal. Un FPS para el gamer hardcore.

LO BUENO: La ambientación, el realismo, las armas, vehículos y todo lo que funciona bien. ¡Mods y DLCs gratis!

LO MALO: Bugs apestosos en grandes cantidades.

80%

Por Tomás García | Zripwud



Hard Reset

Un FPS clásico en pleno siglo XXI

PARA LOS FANÁTICOS de juegos como Painkiller, Hard Reset es un regalo del cielo. Hijo de Flying Wild Hog, buena mezcla de ex integrantes de People Can Fly y CD Projekt (The Witcher), dos de los estudios polacos más importantes de la industria. Sin dudas, dos mentalidades de desarrollo muy diferentes, aunque Hard Reset es de lo más tradicional que se puede encontrar, un FPS de la vieja escuela con un espectacular estilo visual.



El mundo de Hard Reset es oscuro, por momentos muy oscuro, si no fuera por las pocas luces de neón que promocionan productos a cualquiera que quiera comprarlos. Pero esta noche las calles de Bezoar City están desiertas. Como en muchas obras clásicas, en el universo de Hard Reset la humanidad batalla contra las máquinas y Bezoar no sólo es el refugio de miles de individuos sino también de personalidades digitales, esenciales para la reconstrucción de la raza.

No hace falta ser un científico nuclear para darse cuenta que Hard Reset toma elementos de diversos autores de ciencia-ficción, desde Philip K. Dick hasta William Gibson y, en cuanto a su estética, le debe mucho a Blade Runner. Pero a pesar del pedigree, la historia no vale la pena. Es contada a través de comics en las pantallas de carga, pero en ningún momento se siente relevante a la acción.

Es que Hard Reset no se anda con vueltas. Como en cualquier FPS de antaño, el único objetivo es llegar del punto A al punto B y, en lo posible, nunca sacar el dedo del gatillo. Y como esta es parte de la gente que hizo Painkiller, saben cómo estructurar la acción. De principio a fin cada vez hay mayor resistencia y sólo se puede descansar cuando se pierde.

Donde Hard Reset difiere del resto del género es en el arsenal. En vez de empezar con lo clásico y terminar con una tostadora cósmica que dispara plasma, apenas hay dos armas, una que dispara balas y otra energía, pero pueden ser mejoradas para transformarse en otras cosas. La primera empieza como una ametralladora y puede transformarse en escopeta, lanzagranadas, lanzamisiles y lanzaminas; mientras que la de energía empieza como un rifle de plasma y puede transformarse en shock blaster, mortero eléctrico, railgun y una smartgun teleridigida. Esta adición permite elegir armas preferidas y mejorarlas para que rindan mejor en los niveles más difíciles.

Hard Reset es un placer a la vista. Una ciudad cyberpunk cubierta en neón y robots asesinos. Y la atención al detalle no sólo se encuentra en la ciudad, sino en los enemigos, que se mueven con mucha personalidad, escupiendo chispas por doquier. Pero las mejores animaciones están en las armas, como la ametralladora, que se destartala y arde mientras despide plomo. Y aunque a la tercera o cuarta hora estos detalles son una costumbre, nunca dejan de impresionar. Quienes busquen Hard Reset deben saber exactamente lo que quieren: un juego de acción básico que no se pone colorado a la hora de tirar olas y olas de enemigos cada vez más difíciles. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Acción sin sentido en un mundo cyberpunk con armas que se transforman en otras armas (nada de camiones o walkmans igual).

LO BUENO: La caótica acción, el diseño de la ciudad, armas y enemigos. Algunos jefes finales.

LO MALO: La historia es intrascendente, poca variedad de enemigos y pequeños problemas que entorpecen el juego.

82%

Por Tomás García | Zripwud



Dark Souls

El mundo tiene un nuevo purgatorio

TENGO GANAS DE LLORAR. Tengo ganas de gritar. Perdí de nuevo. Y como si perder horas de progreso no fuese suficiente, dejé caer 6500 almas en un lugar que no quiero volver a pisar hasta dentro de 20 niveles. Pero ese es el precio de jugar un animal como Dark Souls, que no pide explicaciones ni acepta excusas. Con un combate perfecto y un mundo aterrador, From Software vuelve con el sucesor de Demon's Souls, un nuevo himno a la perseverancia del gamer.

Ya no hay juegos como Dark Souls. Prácticamente no tiene historia y tampoco le interesa dar explicaciones. No dice para dónde ir ni lo que hay que hacer, pero todo eso se aprende a la fuerza, mediante prueba y error. Y aprender duele, pero a la vez puede ser muy gratificante si después de chocarnos incontables veces con la misma pared, eventualmente la atravesamos dominando al enemigo que hace cinco horas nos pateaba el trasero.

Demon's Souls y Dark Souls comparten conceptos e ideas pero ocurren en realidades diferentes. Mientras que en el original había dungeons conectados por un mismo lugar, ahora tenemos un mundo gigante para explorar libremente y sin la ayuda de un mapa. Esto se debe a que al principio sólo podemos acercarnos a un puñado de lugares sin morir al instante en manos de enemigos de gran nivel, de manera que el orden de exploración se hace al andar.

Aún así, todavía se ganan almas por enemigo caído y pueden ser vendidas para subir de nivel o comprar nuevas armas y armaduras o reforzarlas. Lo que sí cambió es la manera de guardar el progreso. A lo largo del vasto escenario hay un puñado de fogatas con varios propósitos. Para empezar, permiten tener un checkpoint al que volver después de muertos y un lugar para subir de nivel. Pero como contra, respawnea a todos los enemigos del mundo, a excepción de los jefes; esos, por suerte, se quedan muertos.

Todos estos elementos le dan forman a la naturaleza intencionalmente repetitiva del juego, pero la carne está



en el combate. Preciso como ninguno, ofrece variedad y libertad en la amplia gama de movimientos ofensivos y defensivos, y las varias armas que cambian por completo la manera de pelear. Y no importa si es un boss o un simple peón zombie, todos son una brutal amenaza si no se les presta la atención que requieren. Para esto es esencial entender las idas y vueltas del juego, como que tomar una poción en el momento equivocado puede significar la muerte.

Dark Souls es una joya por varias razones. Es único en su especie y sostiene valores perdidos hace mucho tiempo. Además, es atmosférico por su increíble estética, pero más que nada por el respeto que impone. En Dark Souls morir y renacer es parte de la experiencia y, por más efímero que sea el proceso, uno guarda su vida con recelo, porque perder es prácticamente volver a empezar. Esta es la clase de fichín que entra en tu cabeza cual parásito y no se va hasta que lo terminás. Que se hace presente en los sueños y los transforma en pesadillas. Y que exige, como en los buenos viejos tiempos, perfección de principio a fin. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un martirio de juego con un combate espectacular que pide absolutamente todo de uno a cambio de gratificación a muy largo plazo.

LO BUENO: Enfrentarse a desafíos imposibles cada vez más difíciles y superarlos perfeccionando tu juego.

LO MALO: Ocasionales problemas con el framerate.

95%

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles

DEAD ISLAND



A no confiar en cualquier agencia de turismo

LA BORRACHERA ME ABRAZÓ EN LA NOCHE CON SUS CÁLIDOS DEDOS. Mareado, me arrastré por los pasillos y sólo recuerdo fragmentos de lo que creo fue un fiestón. Pero algo no estaba bien. Había una chica tirada en el piso del baño que no parecía borracha, gente que peleaba con sus caras desencajadas. Me caí, me desmayé; arriba, me volví a caer. Definitivamente, algo no estaba bien pero tampoco me sentía en condiciones de analizar demasiado. El alcohol corría por mis venas y me estrangulaba el cerebro. Antes de perder el sentido, pensé que mañana sería otro día...

¿Otra más de zombies? Esa pregunta fue lo primero que disparó mi cansina neurona al conocer la existencia de Dead Island. Acostumbrado a ver todo lo que sale de zombies y separar lo bueno de lo malo o lo original de lo copiado, mi consciente desactivó el chip de la desesperación por este fichín. Pero cuando vi el increíble trailer que ganó un oro en el festival de publicidad de Cannes, mi interés volvió a su lugar. Repasaba una y otra vez el glorioso video cinematográfico contado en reversa y en cámara lenta. Si el juego tenía apenas una chispa de la genialidad de ese trailer, Dead Island valdría la pena.

28 horas en el infierno

Amanezco en la cama de la habitación. Y mientras camino desorientado por los pasillos del hotel, voy aprendiendo los movimientos básicos al mismo tiempo que comprendo que algo anda mal. ¿Dónde están todos? ¿Por qué el lugar parece abandonado? ¿Qué son esos ruidos? El instinto me dice que debería salir del hotel. Enseguida una voz advierte que si quiero seguir con vida tengo que correr. Sin preguntar, salgo a marchas forzadas y al volver la mirada... descubro el horror.

Dead Island permite usar cuatro personajes para despedazar a los no-muertos. Cada uno de ellos tiene sus propias cualidades y más que por una elección de sexo o apariencia, uno tiene que observar cuál de ellos se acerca más a nuestro estilo de juego.

La historia no da respiro. La isla es enorme y, lo más feliz de todo, es que uno puede ir a donde quiera, no hay caminos ni rutas a seguir. A medida que la historia avanza, todo se complica, los zombies pasan de ser bolsas de carne a atletas con mejor forma física que un corredor de triatlón, porque claro, ya están muertos y no se cansan. Corren, saltan, gritan, explotan. Algunos caminan despacio pero son capaces de asestar un gancho a la mandíbula que nos deja a varios metros y muy cerca de tocar el arpa junto a San Pedro, otros simplemente se arrastran emitiendo un sonido ahogado y escupiendo un moco verde y corrosivo.

Son otros sobrevivientes quienes nos dan las misiones primarias y secundarias y a medida que vamos avanzando, al mejor estilo RPG –un poco con los elementos de sandbox clásicos estilo Rockstar–, ganamos puntos de experiencia y subimos de nivel. Los puntos ganados pueden desparramarse entre un hermoso arbolito de habilidades que van a ser más que necesarias para sacar nuestro pellejo de la isla en una pieza.

28 son las horas que, según Steam, pasé en el infierno de la isla de Banoi. 28 horas de las que no me arrepiento.

Te tiro con lo que encuentro te tiro

Al contrario de como ocurre en el cine, donde los héroes siempre tienen con qué pelear, en Dead Island uno le parte la cabeza a los zombies con lo que encuentra. Repasemos. Estamos en una isla, en un centro vacacional. Para defendernos pegamos con lo que hay. Un pedazo de madera, un remo, un palo de escoba, un cuchillo de buceo, uno de cocina, un bate de béisbol, lo que sea. A medida que lo vamos estrellando contra las cabezas de los no-muertos, se van gastando y podemos repararlos en mesas de herra-

DeepSilver | Techland | Survival, FPS, RPG | PS3, X360, PC



mientas. Si nos sale muy caro arreglarlos, los descartamos. ¿Dije caro? Sí, lo dije porque todos los arreglos o upgrades en las armas hay que pagarlos y el dinero lo encontramos revisando bolsos o tomando el dinero a los muertos, que ya no lo necesitan. ¿Dije upgrades? Sí porque, afortunadamente, además de lo que sea que encontremos es posible tunear las armas para partir en dos a nuestros rivales. Podemos aplicarles clavos o tornillos a un palo de madera o un bate o vendarlo y prenderlo fuego para cascarlos con mayor potencia. Podemos hacer combinaciones realmente interesantes como electrificar con dos baterías una katana o armar una motosierra circular. Como diría el Bambino: "un ehpetáculo para los ojoos".

Un espectáculo para los ojos

Sería mala cosa no dedicar un párrafo al increíble trabajo que hicieron con el motor del juego. Chrome 5 tiene un espectacular nivel de detalle. Playas, mar, ciudades, vehículos, todo está allí y no hay tiempos de carga mientras caminamos por cualquier parte del gigantesco escenario, a menos que entremos en algún lugar o crucemos a otra gigantesca parte de la isla. Más de una vez me encontré paseando por la playa para mirar los paisajes, "relojeando" en todos los sentidos al escuchar un jadeo. Se puede entrar en muchos edificios –no todos– y cada uno de ellos tiene su decoración. Podemos subir a algunos vehículos y acortar distancias haciendo paté de zombie con las ruedas.

Lo único extraño es que algunos zombies desaforados intentan desmaterializarse, como un X-Men, para traspasar puertas o paredes e hincarnos el diente, y a veces casi lo logran llegando a pasar algún brazo o pierna. Pero en un fichín con tanto picor, algo así puede perdonarse. Problema de clipping que le dicen, vio.

Esos extraños que salen de algún lugar

Dead Island tiene un soporte multiplayer muy curioso. A diferencia de Left 4 Dead, Dead Island siempre está en modo multiplayer a menos que seleccionemos jugarlo individualmente. El juego se encarga de avisar cada vez que alguien está haciendo lo mismo que nosotros y en un nivel similar. Si queremos compartir hachazos, presionando una tecla entramos en la partida de la otra persona. O ellos entran en la nuestra. Hay veces que uno anda de juerga con un montón de tipos. Esto tiene sus pros y sus contras. A veces, nuestro ocasional cumpa de armas no es tan prolijo como uno para hacer las quests y anda corriendo y repartiendo golpizas a diestra y siniestra sin preocuparse por el verdadero objetivo de la misión activa.

Si nos preguntan: ¿Vale la pena Dead Island? Respondemos sin dudar: "cada centavo, 28 o 30 horas de picor garantizado". [i]

[IRROMPIBLES]	www.irrompibles.com.ar
QUÉ ONDA: ¡Las mejores vacaciones zombies!	
LO BUENO: Acción, ingenio, sangre, tintes de RPG y armas personalizables.	85%
LO MALO: Algunos errores de clipping y pocas opciones multiplayer. Voces horribles.	

GEARS OF WAR 3

El Delta Squad tiene una última oportunidad para salvar a la humanidad.



AUNQUE NO ESPERÁBAMOS que el final de esta trilogía sea tan impactante como un juego más dependiente de su narración —léase Mass Effect 3— teníamos altas expectativas por lo que podía ofrecernos el final de una de las series de acción más relevantes y exitosas de esta generación. Después de pasar día y noche en el campo de batalla, nos dimos cuenta que las expectativas no fueron invertidas en vano y, en efecto, esta última aventura es la versión definitiva de Gears of War.

Todos sabemos que Gears of War 3 no es el final de la serie. Pasará el tiempo y habrá más, pero es cierto que este fichín cierra un círculo, uno que empezó en 2006 con el lanzamiento y el éxito del original. De ahí en más, muchos copiaron la fórmula, pero pocos pudieron demostrar el paso perfecto y acción gratificante que confirmó el segundo juego. Ahora, con el tercero ya en el cajón, podemos decir con total seguridad que Epic Games dio nacimiento a un clásico de los fichines.

Y es que, aunque todas las iteraciones sigan la misma fórmula, no quiere decir que todos los juegos sean iguales. No solo lograron hacerlos cada vez más épicos, sino que cada uno trata un tema en particular. El primero nos presentó el conflicto y el enemigo, el segundo nos mostró con cierta torpeza los efectos de la invasión en la humanidad y los sacrificios que se veían obligados a hacer quienes peleaban por defenderla. Esta última parte se concentra en el impacto de todos los eventos y las decisiones tomadas. No solo cómo los mismos soldados que intentan salvar a la humanidad son insultados y odiados por aquellos que intentan proteger, sino cómo los hombres súper rudos empiezan a desmoronarse moralmente junto al mundo que los rodea.

Como es de esperarse, no es tratado de la manera más elegante, pero es uno de los aspectos más interesantes de la historia. Además, para quienes hemos jugado todos los Gears of War y conocemos lo que han atravesado, tiene un impacto especial, más que nada porque muy pocas veces se los ha visto en una posición vulnerable, a excepción de Dom, por supuesto. Y aunque la historia no es en sí misma espectacular, tiene excelentes momentos y un final que responde suficientes preguntas para satisfacer. Pero lo curioso es que esto también se ve reflejado en la jugabilidad, porque a diferencia



del los dos primeros juegos, esta vez controlamos a otros personajes además de Marcus Fénix.

Epic no perdió el toque

Lo que está claro es que, fiel a su nombre, Epic Games ha creado otra aventura épica con momentos inolvidables en serio. Y no solo increíbles momentos de acción, también emotivos, que en este caso están mucho mejor logrados. ¿Recuerdan esos emocionantes trailers en cámara lenta? Hay algo con esa misma paz e intensidad en el fichín y es probablemente uno de los momentos más memorables de la serie. Además, después de hablar tanto sobre las consecuencias de la guerra, llegó la hora de ver a estos personajes en el instante más oscuro del conflicto. Epic no se guardó nada.

Desde el primer momento que tomamos el joystick, la sensación es la misma de siempre. Gears of War 3 es uno de esos juegos que se sienten bien jugar. El movimiento y peso de los personajes es exactamente el que debe ser y el recoil y el sonido de las armas son lo suficiente gratificantes para sacarnos una sonrisa con solo apretar el gatillo. Y aunque título tras título decimos que la fórmula no puede ser mejorada, se siente cada vez más pulido. Es por esto y más que la primera impresión de Gears of War 3 es la mejor, pero después de una secuela mejor que el original, las expectativas se fueron por las nubes.

¡Cuidado, va a explo...! Tarde

Por fortuna, Gears of War 3 tiene más novedades de las que pinta en un principio. Para empezar, los Locust están pasando una mala racha y la verdadera amenaza son los Lambent —sus primos fosforescentes—, que al ser capaces de mutar en medio del campo de batalla, le agregan un interesante grado de impredictibilidad a la acción, además de una buena cantidad de unidades nuevas que despachar con balas de amor. El problema es que estos muchachos tienen tendencia a la combustión interna y suelen explotar bastante fuerte, lo que llegando al final de la campaña puede hacer pasar momentos frustrantes. Pero es cuestión de cambiar el enfoque y perder algunas costumbres de los juegos anteriores. Lo que sí es irremediable es la inteligencia artificial de los aliados. No recordamos haber tenido problemas en los fichines anteriores, pero en esta ocasión fue al contrario y las frustraciones abundaron. Parecería ser como que los Delta Squad estuvieran algo sordos y tardaran siglos en rescatar al pobre de Marcus, quien generalmente termina como una mancha roja en el piso por la incompetencia de sus "hermanos de guerra". El asunto puede llegar a ser en exceso molesto.



Por lo demás, la acción es lo que uno espera de la serie. Muchos lugares donde esconder el trasero, el active reloading manteniendo la intensidad del combate y, de vez en cuando, enemigos de varios pisos que quieren aplastar a nuestros héroes con su dedo meñique. Pero Gears of War también se toma su tiempo para mostrar hermosas vistas y la destrucción casi total de Sera. Tampoco faltan las clásicas secuencias estáticas sobre vehículos y, aunque no somos muy fanáticos de estas, hay que admitir que Epic sabe cómo hacerlas interesantes.

Hay una aceptable cantidad de armas nuevas, como la Retro Lancer, con una ballesta en vez de sierra eléctrica; una escopeta recortada, la Digger Launcher, que dispara granadas que van por debajo de la tierra; la One Shot, un sniper súper poderoso, y hasta un machete gigante para cortar a los grubs de aquí acá. Hay algunas más que no mencionamos, pero estas son las más comunes a lo largo de la campaña. Y la realidad de los Gears se hace evidente en la campaña, porque hay una clara falta de munición a diferencia de otros juegos, lo que obliga a estar cambiando de armas constantemente.

¡A jugar con Hugo! Y otros micos

Ahora bien, todo esto es sobre la campaña, pero lo dicho sobre la jugabilidad se aplica a la perfección al multiplayer, que es la segunda parte de este robusto paquete. Y aunque muchas cosas permanecieron iguales, Epic cambió bastante el trato de este modo, tomando algunas técnicas del libro de Bungie al unificar las experiencias. Aunque se juegue la campaña a solas, todas las acciones suman experiencia y permiten subir de nivel, que luego se ve reflejado en el modo multijugador. Y no solo nos referimos al competitivo, sino también a la campaña cooperativa, que ahora puede jugarse de a cuatro. ¡Picor garantizado!

Después que Gears of War 2 recibiera muchas críticas, la secuela tiene un mejor sistema de matchmaking, ordenado por región, lo que da para partidas con menos lag y menos problemas. También se aplica para el coop de cuatro jugadores para la campaña, una experiencia muy diferente a jugarlo solo. Por el lado competitivo, Gears of War 3 incluye modos clásicos como Warzone, Execution, Team Deathmatch, Capture the Leader, King of the Hill, Wingman y Horde Mode. Pero a estos clásicos se le suma el Beast Mode, que es básicamente un Horde Mode al reverso: Los jugadores ocupan el lugar de los Locust mientras intentan derrotar a un cuarteto de COG.



Lo interesante es que es la primera vez que podemos jugar con criaturas Locust, más allá de los grubs y es muy divertido. Hay unidades muy diferentes, diseñadas con distintos estilos de juego en mente.

Y en pos de hacer un juego más accesible para todos, Epic también agregó un modo llamado Casual Multiplayer Mode, que es lo que uno esperaría. Antes que nada, el sistema se fija si la consola jugó en línea en previos juegos o hasta en la Beta de GoW3 y prohíbe el acceso de cualquiera que no sea un maldito novato. En caso de serlo, se podrá acceder a modos de práctica, descripciones de armas y mapas, y también guías de estrategia. Y una vez alcanzada cierta experiencia, se le prohíbe el acceso a ese jugador. Por fin, incluye algunas tonterías como skins para las armas, pero que solo pueden conseguirse a través de micro-transacciones.

Gears of War 3 es un excelente shooter en tercera persona con un adictivo y robusto modo multijugador. Los años han pasado y la fórmula sigue siendo la misma, pero no todos los juegos son iguales. Epic ha perfeccionado todo a un punto donde no tenemos otra opción más que admitir que es la versión definitiva, en todo sentido. Esta es la trilogía a superar en la consola de Microsoft. Todos sabemos lo que es, y no es menos por repetirse, ya que siempre pudo encontrar la manera de superarse. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El final de una excelente trilogía de acción y la versión definitiva de Gears of War en cada uno de sus aspectos.

LO BUENO: La gratificante acción que caracteriza a la serie, conocer otro lado de estos tipos rudos y varios momentos inolvidables..

LO MALO: La IA aliada. Los Lambent explotan... mucho.

94%

CARRERAS CON FUTURO
Y BIEN REMUNERADAS
COMO QUIEREN PAPÁ Y MAMÁ.

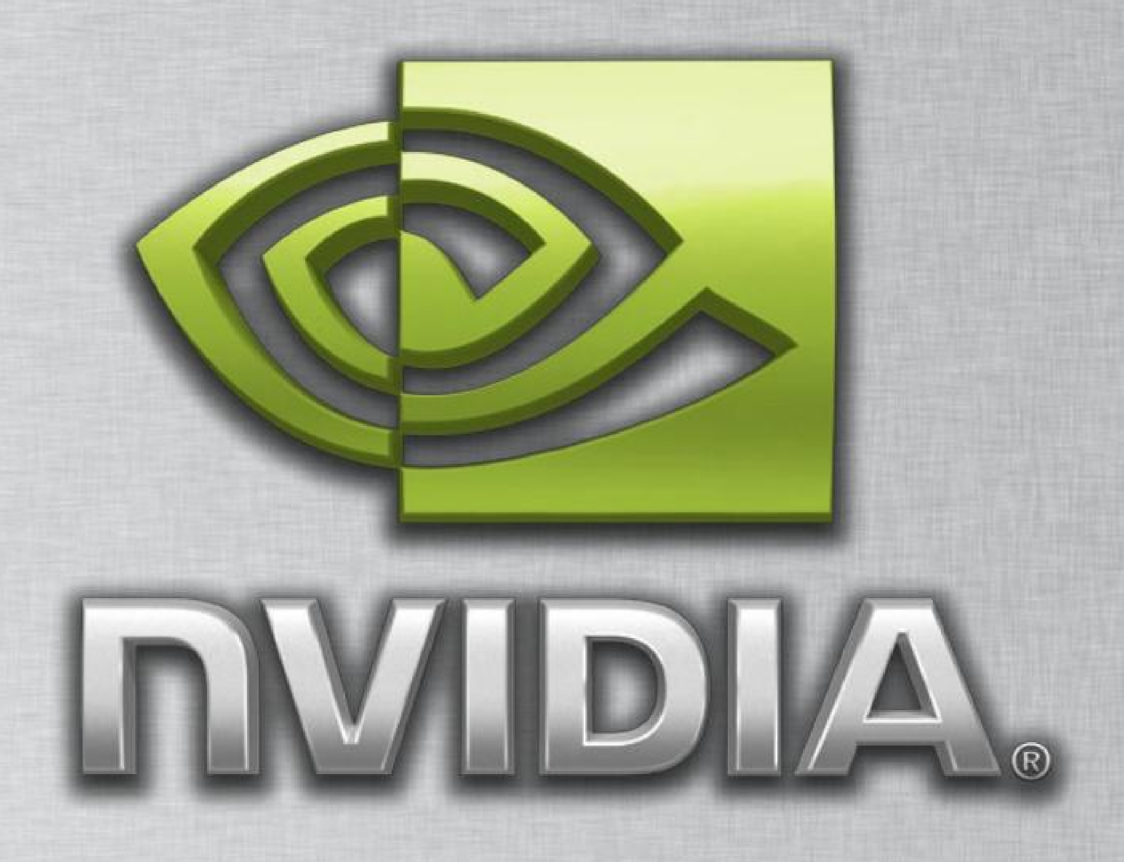
Los egresados de Image Campus son los más buscados en el mercado profesional.
Solamente acá vas a encontrar TITULOS OFICIALES en las Carreras de
Técnico Superior en Desarrollo de Videojuegos, Realizador Integral de Dibujos Animados
y Técnico Superior en Diseño y Animación 3D.
Estás eligiendo tu futuro, elegí el mejor lugar.

TEL. 011-4383-2244



WWW.IMAGECAMPUS.COM.AR

Por Pablo N. Salaberri | Pablitus



Latinoamérica según NVIDIA

Una entrevista exclusiva con el Gerente de Marketing Técnico de la compañía para la región

PARA CERRAR UN FIN DE AÑO con todo, tuvimos la oportunidad de entrevistar al Sr. Antonio Reyes, Gerente de Marketing Técnico de NVIDIA para Latinoamérica. Antonio tiene como responsabilidad dar soporte y orientación técnica de la gran diversidad de tecnologías y soluciones de NVIDIA con la idea que tengamos mayor conocimiento y visibilidad de la marca en América Latina.

Antonio Reyes también trabaja para mantener una gran relación con medios especializados y ayuda a sostener la posición de liderazgo en los mercados de videojugadores y entusiastas con los gráficos GeForce, con las soluciones profesionales para diseño y animación basadas en tecnologías Quadro, las soluciones de cómputo altamente paralelizado Tesla, la implementación de CUDA como técnica de programación para maximizar el uso de la GPU por sobre los CPU tradicionales, así como la gama de productos móviles Tegra que potencian diversos dispositivos como Tablets y Smartphones.

Antonio posee una destacada trayectoria técnica en la industria de informática y computo en México. Tiene conocimientos muy avanzados de arquitecturas paralelas, en especial sobre procesadores gráficos. También es experto en las arquitecturas de CPU. Es además un experto reconocido en diseño y armado de computadoras de muy alto rendimiento, con foco en overclocking extremo.

Hecha la pequeña introducción de Antonio, vamos a las preguntas que tuvimos oportunidad de hacerle para esta entrevista:

[i]: ¿Cómo ve NVIDIA el mercado de GPU en Latinoamérica? ¿Cuál es el país en donde la empresa tiene una presencia más fuerte?

Antonio Reyes: El mercado de GPU discretos –es decir, las tarjetas gráficas no integrados con el CPU– sigue creciendo en todo el mundo. Latinoamérica no es la excepción porque los consumidores reconocen el alto valor de un GPU poderoso cuando corren aplicaciones avanzadas y, por supuesto, los videojuegos modernos. La introducción de los nuevos procesadores Sandy Bridge para equipos portátiles abrió una oportunidad enorme para NVIDIA y hemos ganado un gran porcentaje de estos equipos con las líneas GeForce y Optimus. Estos equipos entregan al consumidor una experiencia inigualable en desempeño sin sacrificar la duración de la batería. En términos de nuestra presencia, hemos crecido constantemente en Latinoamérica desde 2005 y hoy tenemos una presencia muy fuerte en toda la región para defender nuestra posición dominante en venta de productos gráficos.



¿Cuáles son las perspectivas de NVIDIA en el mercado de GPUs en Latinoamérica para año 2012?
Seguiremos liderando el segmento de gráficos discretos para PCs de escritorio. Introduciremos la próxima generación de arquitectura gráfica para mantener la preferencia que disfruta NVIDIA en el segmento de videojugadores. Sin duda, extenderemos nuestra presencia en súper-cómputo donde la arquitectura CUDA ha sido adoptada y certificada con mucho entusiasmo por los investigadores y científicos en la región. Y por primera vez, empezaremos a comercializar GPUs con CUDA en tabletas y superphones con la siguiente generación de procesadores Tegra (Kal-El). Definitivamente, estamos ampliando nuestro mercado y superando cualquier oferta competitiva en todos nuestros mercados meta.

¿Qué podemos esperar para los equipos de escritorio? ¿Será Kepler (según los rumores) la nueva arquitectura emergente?
No es un rumor. Kepler, el nombre código de nuestra siguiente generación de arquitectura gráfica, será lanzado en 2012.

El Tegra 3 fue lanzado al público el pasado 8 de noviembre. ¿Qué expectativas tienen para Tegra 3 en Latinoamérica? ¿Consideran que el público latinoamericano está empezando a mirar con buenos ojos las tabletas?
Esperamos ver una nueva generación de tabletas basados en Tegra 3 en Latinoamérica a partir de principios del 2012. Los fabricantes de productos están viendo buenos resultados en la comercialización de tabletas basadas en Android 3.0 Honeycomb y esta tendencia acelerará con la introducción de la siguiente versión del S.O. de Google conocido como Ice CreamSandwich.

Casi terminando, ¿qué pueden esperar los gamers latinos de NVIDIA? ¿Estarán apoyando de manera más fuerte a los equipos profesionales de StarCraft II, FIFA, entre otros?
A mediados de 2011 empezamos a experimentar con nuestros propios eventos GeForce LAN conduciendo dos en este período (en México). En 2012, NVIDIA armará estos eventos en distintos países en toda Latinoamérica para mantenernos aún más cerca de nuestros amigos y fanáticos en la comunidad de videojuegos en PC.

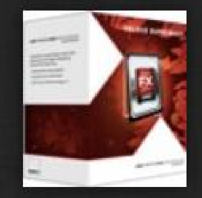
¿Quieres hacer algún comentario adicional para nuestro público acerca de la compañía?
Sí. Los nuevos videojuegos que se están lanzando este semestre son bastante avanzados y no corren muy bien en tarjetas gráficas compradas hace dos o tres años. Ni hablar de los "nuevos" gráficos integrados con el CPU. Por lo tanto, estamos promoviendo la serie GeForce GTX en toda Latinoamérica dentro de una campaña llamada "Ármate. A jugar." Hemos aumentado la disponibilidad de tarjetas gráficas para poder satisfacer a los gamers con ganas de actualizar su equipo para jugar estos videojuegos en configuraciones de resolución y calidad de imagen avanzadas y así tener la mejor experiencia que los juegos puedan ofrecerles (basta con actualizar cualquier PC armada con un procesador de doble-núcleo o mejor). Estamos regalando videojuegos nuevos con la compra de tarjetas selectas (el modelo seleccionado varía por país).

¡Esperamos con ansias más novedades de NVIDIA y estamos seguros que asistiremos a una Geforce LAN cuando vengan a nuestro país! [i]

Por Pablo N. Salaberri | Pablitus

Lo que nos dejó el 2011

Un repaso violento de un año agitado



ARRANCAMOS EL 2011 A PLENO, pensando que íbamos a tener un veranito pacífico, pero el 5 de enero Intel lanzó la segunda generación de procesadores Core i haciendo gala de una micro arquitectura refinada al punto de superar incluso procesadores de 6 núcleos de la primera generación de Intel, y literalmente aplastando a los AMD Phenom II, que nada pudieron hacer más que bajar el precio considerablemente para que hoy dispongamos de 6 núcleos por menos de 250 dólares.

Ya que hablamos de AMD, hace poco presentó su nueva arquitectura Bulldozer (Athlon FX) que hace gala de hasta 8 núcleos, pero algunos problemas en el proceso de fabricación lo retrasaron varios meses y un aparente ineficiente uso de los recursos hacen que Bulldozer sólo pueda competir contra los Sandy Bridge actuales. El problema es que Intel tiene a punto los LGA2011 para los procesadores de 6 núcleos basados en Sandy Bridge, con lo cual patea la pelota para adelante.

Donde AMD hizo un estupendo trabajo fue en su arquitectura Fusion. Las netbooks basadas en Fusion dejaron en ridículo a los Atom de Intel gracias a una combinación de un buen CPU unido a una excelsa GPU, todo en una misma pastilla de silicio. Luego aparecieron los procesadores Fusion de escritorio que hemos revisado en la web de [IRROMPIBLES] y nos sorprendieron enormemente no tanto por su CPU, pero sí por el rendimiento del GPU comparado con las soluciones de la competencia.



Ya que hablamos de gráficos, hablemos de NVIDIA, que estuvo empujando su arquitectura Fermi (GF100) en todos los nichos y gracias a un marketing muy agresivo hacia los gamers están en gran forma, compitiendo en la arena del mid y high-end. AMD, por su parte, lanzó su gama 6900 que hizo sutiles cambios en la arquitectura pero que le otorgó un rendimiento muy competitivo a un precio ligeramente inferior a las GeForce. Los gamers felices por tantas opciones para elegir.

Pero "la" estrella del año fueron los smartphones y las tablets. No importa cómo, ni de qué manera pero todos se subieron. La primera piedra la tiró Apple con su iPad 2, con una reducción de peso, dual core y rendimiento gráfico superlativo, pero el resto no se quedó quieto; gracias al NVIDIA





Tegra 2, Samsung lanzó la Galaxy Tab 10 (que se demoró porque tuvieron que rediseñarla para hacerla más delgada), la 8.9 y la 7 Plus, todas empujadas por Android 3.0 al igual que Lenovo, Asus (con una deliciosa eeePad Transformer con docking para convertirla en una netbook), Toshiba, Acer, etc.

También hubo resbalones: Motorola lanzó la XOOM, que tuvo una fría recepción en parte por su precio delirante comparado con los productos de Apple al igual que la Blackberry Playbook, que pese a tener un hardware y sistema operativo de la hostia (el QNX la rompe) salió medio "verde" a nivel software al ruedo y eso se reflejó en sus magras ventas. Pero si hablamos del fiasco mayor, tenemos que hablar de la Tablet de HP con WebOS que, aunque técnicamente era muy capaz, problemas en el sistema operativo y una recepción gélida la sacaron de circulación en menos de 60 días.

Por otro lado, los smartphones están copando todos los rubros gracias a la baja de precios de los terminales –hoy por hoy, consiguen algunos equipos de Huawei y ZTE por 400 pesos– y al masivo uso de Android en esos equipos. La sorpresa la dio este año Nokia, anunciando un convenio con Microsoft para hacer que los terminales de alta gama tengan Windows Phone 7, dejando a Symbian a los equipos medianos y pequeños. Veremos qué tal le resulta la movida a los finlandeses, que supieron ser los número uno en el rubro de telefonía celular.

¿Qué podemos esperar en 2012?

Por empezar, Intel va a anunciar Ivy Bridge, su reducción a 22nm de Sandy Bridge pero que va un poco más allá y tendría algo de "salsa secreta extra" en su interior. Lo bueno es que no vamos a tener que cambiar el motherboard para usarlo ya que continúan con LGA1155 y un simple BIOS update solucionará las cosas.

AMD sacará los APU de escritorio utilizando arquitectura Bulldozer dentro de su CPU y gráficas Radeon 7000 en su video, que promete hacer destrozos en el rubro de gama media, baja y HTPC. También quizás AMD haga una revisión de Bulldozer que mejore el rendimiento actual.

Hablando de video, como mencionamos, AMD lanzará su línea 7000 de la cual hay algunos prototipos pero no sabemos mucho más que el hecho que será un GPU de 28nm. NVIDIA no se quedará quieta y lanzará su nueva arquitectura, que promete, pero de la que tampoco sabemos mucho ya que es un secreto muy bien guardado por los californianos.

La guerra de tablets y smartphones se convirtió en una carrera armamentista que acelerará a fondo en 2012. Los fabricantes de chips como NVIDIA, Qualcomm y Texas Instruments, están enfrascados en una batalla feroz. Utilizando los diseños de la compañía inglesa ARM, todos están desarrollando diversos productos en donde podemos encontrar hasta dispositivos con cuatro núcleos de procesamiento como el NVIDIA Tegra 3 (Kal-El), los Qualcomm Snapdragon, TI OMAP y la lista sigue... y esperen que Intel anuncie Moorestown, una arquitectura x86 que compite con ARM en eficiencia energética y potencia de procesamiento.

Apple tiene que demostrar que la pérdida de su mentor no le hará mella y debería presentar el iPad 3 utilizando retina display y el iPhone 5, del cual se sabe casi nada.

Android se ha convertido en el sistema operativo de móviles más usado y su nueva versión 4.0 (o "IceCreamSandwich") anunciada hace días sigue los pasos de iOS, es decir, un solo sistema de base para cualquier dispositivo. Veremos qué tal sale la idea.



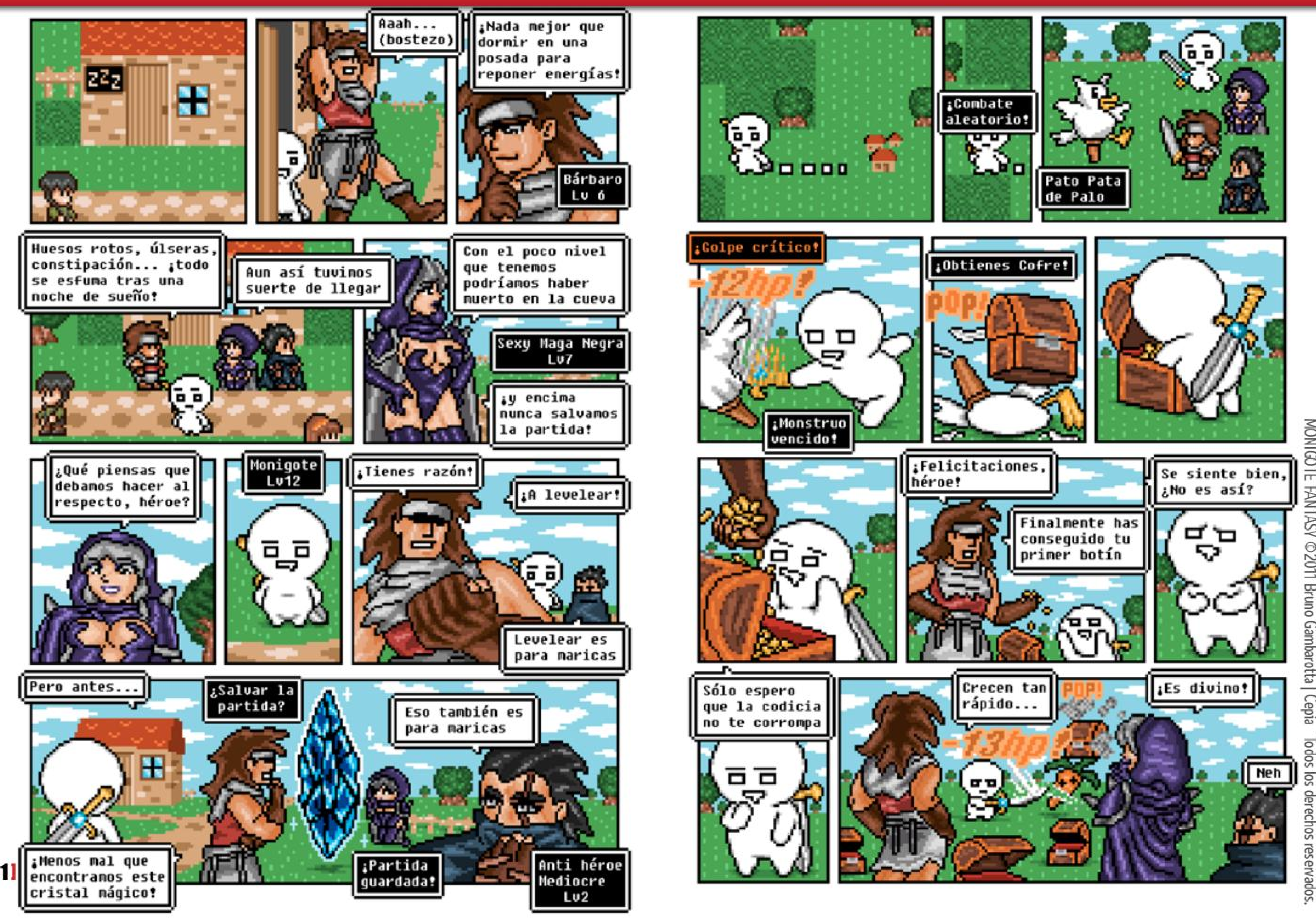
Blackberry parece que sigue la senda de Nokia. Ya están hablando de su "bala de plata", que se llamará BBX y será un sistema operativo unificado para smartphones y tablets con la idea de frenar su caída en el mercado. Esperemos que no corran la misma suerte que Symbian.

En tanto, Microsoft sigue luchando por empujar Windows Phone 7, aunque posiblemente vea los frutos de su esfuerzo cuando Windows 8 sea presentado, ya que utiliza la misma interfaz gráfica.

Y hablando de Windows 8: será una nueva revolución tanto en arquitectura como en interfaz gráfica. Desde el punto de vista de arquitectura, porque MS dice estar desarrollando no solo una versión de Windows para procesadores Intel, sino que también habría una versión para ARM... ¿Por qué? Adivinaron: la "fiesta tablet". Desde el punto de vista gráfico, porque usarán Metro, un nuevo paradigma que por lo que vimos en el TechPreview de Windows 8 que lanzaron, apunta de lleno al uso de interfaces táctiles en monitores y periféricos.

Sea como sea, si el 2011 fue divertido...el 2012 va a ser alucinante. [i]

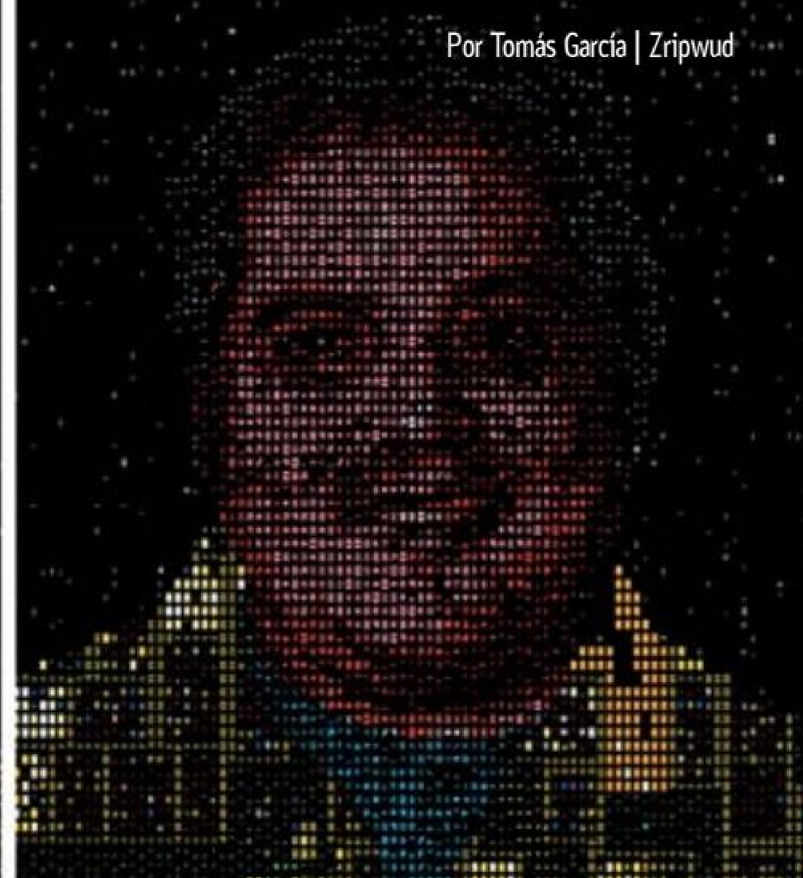

Dragón
¡Empieza la batalla!
Es obvio que al héroe.
¿Qué? ¡Eso es un prejuicio!
¿A cuál de nostros le toca atacar primero?
¿Entonces para qué preguntas?
-7hp!
Tienen suerte de no tener apurándonos una barra de "Active Time Battle".
-12hp!
-8hp!
Bueno, creí que estabamos en democracia.
¡Dragón lanza un zarpazo!
¡Golpe Crítico!
-99hp!
¡Bárbaro agoniza!
¡Héroe aniquila al Dragón!
-12hp!
-19hp!
¡...pero nadie le presta atención!
¡Gana 54 EXP!
¡Nooo!
No se preocupen por mi que mientras siga habiendo justicia la llama de la paz no se desvanecerá jamás.
Tsk, siempre has sido un rival digno.
Bárbaro muere
¡Bárbaro Revive!
¡Iupiiii!
Humm...
El item que el héroe usó para revivirte ...
¿la Pluma de Fenix?
Bueno, cómo decirlo...
Era una Pluma de Gallina.
¿Eh?
Por favor, inserte el Disco 2 ('3')



MONIGOTE FANTASY ©2011 Bruno Gambarotta | Cepia Todos los derechos reservados.

Por Tomás García | Zripwud





Dwarf's Fortress

El fichín de culto por excelencia

ERA UN VERANO DE 2002 cuando los hermanos Adams tuvieron la idea que cambiaría sus vidas para siempre. Un proyecto muy ambicioso cuyo reconocimiento podría no llegar jamás, pero era algo que debían hacer por amor al fichín. Hoy, nueve años después, Tarn y Zach no son famosos ni nada parecido, pero su juego ha sido descargado millones de veces y, para sus seguidores, son los creadores de uno de los entretenimientos más complejos e innovadores de los últimos años.

Hoy en día llamamos juegos casuales a aquellos como Farmville y The Sims, pero la categoría no está ligada a un estilo, sino a una mentalidad de diseño, donde la simpleza es clave. A la vez, estos dos juegos son simuladores, como lo es Dwarf's Fortress, que comparte elementos "casuales", pero en verdad es uno de los más complejos y hardcore que han existido. Su cliente ha sido descargado más de un millón de veces, pero son muy pocos los valientes que pasaron la hora de juego y vivieron para contarlo. Y sólo ellos han podido experimentar las maravillas de un sistema tan impredecible como el de Dwarf's Fortress.

En verdad, no hace falta ver más de una imagen para entender por qué es tan difícil. No se trata solo de un mundo aparte, sino que casi tiene su propio idioma. En vez de utilizar gráficos 3D, el dúo decidió hacer exactamente lo opuesto y utilizar caracteres para mostrar el mundo. Esto les permitió crear algo estéticamente único, y también concentrarse en



lo que más importa, las mecánicas. Para ojos vírgenes, su aspecto puede parecer puro caos, pero todos esos símbolos incomprensibles llenan el mundo de detalles. De esta manera, "♠§dg" representa a un perro atado a un árbol a punto de ser comido por un goblin.

Esta decisión de diseño marcó el camino que debía tomar Dwarf's Fortress, programado por Tarn Addams. Con tantos años trabajando juntos, Zack y Tarn son un excelente equipo. Con sus conocimientos en programación, Tarn es el creador y quien mantiene el juego, pero Zack trae ideas a la mesa y da su opinión sobre las decisiones que toma su hermano durante el trance de la programación. Así, a pulmón, construyeron este fichín de estrategia donde el jugador debe crear una aldea de enanos y sobrevivir.

Mientras que la mayoría de los juegos tienen una estructura lineal o varios caminos idénticos. La estructura Dwarf's Fortress es determinada por cientos de variables diferentes. ¿Cuál es el resultado? Que hasta sus propios creadores fue-



ron sorprendidos cuando una carpa empezó a comerse a los habitantes de su aldea. Cuando programaron a estos peces, le dieron simples parámetros, como que son carnívoros y casi tan grandes como los enanos, lo que resultó en algo totalmente inesperado y exclusivo a esa partida.

Pero esta eventualidad es apenas una posibilidad de miles que pueden darse gracias a los parámetros que componen el mundo. Otro ejemplo es que cada enano tiene una personalidad específica, algunos sufren depresión, otros son más alegres y la mayoría aprecian el arte. Todo influye, como el clima y los patrones económicos, y mientras los habitantes no estén siendo comidos por carpas asesinas o transformados en vampiros por enanos infectados, es esencial administrar el ecosistema virtual de la mejor manera.

Una vez que se aprende a ver el mundo, es decir, cuando empezamos a ver La Matrix y los jeroglíficos son reemplazados por duendes, perros y sándwiches de cantimpalo, existe un nivel completamente nuevo de dificultad, que complementa la experiencia y la hacen adictiva. Mientras que a la hora de construir la aldea es importante asignar zonas para excavar túneles, talar árboles, pescar y cazar, también es necesario marcar dónde se construirán casas, armerías, forjas, molinos, granjas, canales, joyerías, mataderos, depósitos y comercios, plantas de tratamiento de cuero, fundiciones y muchísimo más.

Y no sólo es un mundo lleno de posibilidades, sino también de peligros y sus secretos pueden ser descubiertos por exploradores. Aún así, no hay garantías de que regresen, a veces mueren en su misión, otras pueden unirse a otro ejército o hasta integrarse a otra sociedad, intentando empezar de cero. Y como todo afecta todo, es importante tener siempre reservas de alimento y armas, para defenderse de ataques externos. Para eso se puede elegir entre más de 20 tipos de soldados, entrenar criaturas y crear trampas, como un complejo canal que puede inundar habitaciones de agua o de lava. De alguna manera, Dwarf's Fortress logró pasar silenciosamente por muchos radares, pero no ha pasado desapercibido por los colegas más "profesionales". Varios programadores de The Sims 3 lo juegan y fueron inspirados por él, y hasta se cuenta que hay una buena cantidad de homenajes en World of Warcraft. Y no debe sorprendernos, ya que su magia es una que podemos ver en muy pocos juegos, como Grand Theft Auto IV. A pesar de las diferencias, ambos están compuestos por varios sistemas que funcionan simultáneamente, generando resultados impredecibles. El caso de Dwarf's Fortress es muy especial porque tiene centenares de sistemas funcionando al mismo tiempo, lo que resulta en un verdadero lujo que debe ser experimentado por todos, aunque la mayoría caiga antes de la hora de juego. [i]



Por Angeles Viacava | Imán



Esto no es para mí

Capítulo 4: Maldito PH

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 75 años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 5 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

19 horas despierta. Fui, vine, volví a ir y no me quedó otra que volver. Trabajé 9 horas, fui al banco, al súper, cociné, lavé, colgué, doblé. Bañé a mi hija, pasé el peine fino, dije "comé" 45 veces. Conté un cuento. Conté otro. La dormí. Me metí en la cama y abracé almohada y control remoto cuando...

–Gordi, ¿te molesta si juego un ratito?

Vivimos en un PH requete viejo, reciclado A NUEVO. Vivir en un PH viejo tiene sus pros y sus contras. Cuando te mudás a un PH, jurás y re jurás que nunca más en la vida, no importan las circunstancias, vas a volver a vivir en un departamento y menos pagar expensas.

Al principio te da ternura cómo ladra el cocker de tu vecino y tenés planes kilométricos para la terraza (una fiesta por mes, un asado por semana, y Pelopincho multitudinaria todo el verano). Sabés que los PH son viejos y no te importa. Mejor, decís, más onda, techos altos.

Pero no sabés y NADIE TE DICE que los PH no sólo son viejos, sino engañosos y traicioneros.

PH TOTALMENTE RECICLADO A NUEVO. Olvidate. Te vieron la cara.

Cierro los ojos. Me relajo... El cuerpo me pesa...

TZZZZZSSSS... TZZZSSSSSSSSSSS... TZZSSSSSSS. Abro un ojo.

–¿Qué pasa? Es la lectora... pero ni se oye.

TZSSSSSS...

Detrás de los techos altos de un PH se camuflan goteras amenazantes. Detrás de sus paredes erguidas infinitamente, hay manchas de humedad esperando a que se te pase el entusiasmo para salir y arruinarte la vida. Hay caños de gas de plomo, cables de luz de tela, caños de agua del precámbrico agazapados como tentáculos esperando... años y años. Esperando a que te mudes, claro. Te atacan primero una manada de cucarachas, tiempo después una bandada de polillas, una tropa de hormigas carpinteras y una horda de pulgas descontroladas.

Pasa el tiempo y, con este, el entusiasmo. Querés envenenar al perro del vecino que nunca paró de ladrar. En la terraza se murieron las plantas porque no tenés tiempo de subir a regarlas. Asados... te los debo. Y fiestas hiciste una y todavía estás limpiando la casa.

TIKI. TIKI. TOC-TOC (furioso TOC)

–Explicame quémierdaaaeseseruidoooo –digo desde mi sueño.

–¿Qué ruido? ¡Ah! ¡¿Esto?! Las teclitas del control... ¡Pero CASI no hacen ruido, che!

Nuestro "PH RECICLADO TOTALMENTE A NUEVO" nos dio todo tipo de problemas. Convivimos con plomeros, electricistas, destapadores de caños, exterminadores, techistas y hasta brujas (sí, leyeron bien). Lo último que nos hizo el PH fue el colmo: un día se cayó un pedazo de reboque y resultó que lo que se estaba cayendo era la escalera entera. Directamente. Escalera que, para mi marido, conduce al Cielo, al apodado "cuartito de las compus".

–No se puede subir por una semana –dijo el albañil.

Y para Moki fue una sentencia de muerte.

La obra se complicó y mucho, y pasó a durar 20 días. 20 días sin prender la compu para él. 20 días sin control remoto para mí. No lo compadezcan. La fckng PS3 vive abajo. En mi cuarto. Sepan que me quedé sin control remoto, sin tele para ver las repeticiones de Viviana Canosa a la una de la mañana, por ejemplo y, básicamente, sin paz.

TIKI. TIKI. TOC-TOC. TZZZZZSSSS...TZZSSSSS.

¡PUUUM! ¡OUCH! "Carajo", murmura él.

–¿Querés que me ponga auriculares?

–¡Dejá! Me voy a dormir con Nina.

Y me fui nomás. A dormir como un perro pulguiento a los pies de mi hija en el metro que le sobra de cama. 20 noches. [i]

Por Santiago Videla | Oso



Se viene el estallido

Reflexiones del año antes del fin

PARECE MENTIRA LO RÁPIDO que pasa el tiempo, pero así es y aquí estamos, faltando poco más de un mes para el fin del mundo, según lo predicho hace unos 500 años por un montón de gente re copada que, cuando estaba aburrida, armaba grosas fiestas de sacrificios humanos para que el dios sol los recompensara con una buena cosecha y que por obra y gracia del destino muchos de los grandes sabios de nuestro tiempo consideran como fuente de información confiable.

Por suerte los tiempos han cambiado. Aunque la ira del todopoderoso dios sol sigue azotando a nuestro maltrecho mundillo, la cosecha que ocupa toda nuestra atención es la de los fichines que llenan nuestras aburridas pantallas del tan necesario alegror sin el cual nuestros días serían un calvario.

Como pocas veces se ha visto, este año estamos en medio de un verdadero aluvión que no parece aflojar, tanto en consolas como en PC e incluso en toda clase de portátiles... con la increíble excepción de Nintendo, que luego del escaso éxito de su mimada 3DS y una serie de re re re re remakes que a nadie le quitaron el sueño, parece no ver la hora de que algo nuevo florezca en sus áridos campos.

En lo personal, este año me trajo un par de gratas sorpresas, como ver el resurgimiento triunfal del nombre Deus Ex después de una más que olvidable segunda parte –capaz de curar hasta los casos más extremos de tránsito lento– o el inesperadamente genial Dark Souls, que tiene a quien les habla perdidamente atrapado sin posibilidad de escape, incluso en presencia de grandes monstruos como Uncharted 3 o Gears of War 3 y es la demostración más clara de que a los gamers nos gusta sufrir.

Ya que tocamos el tema del sufrimiento, no puedo dejar que este año se termine sin mandarle una vez más condolencias a los amigos de BioWare, por haber dejado que su increíblemente prometedora franquicia Dragon Age cayera en la mediocridad de una forma tan poco elegante, al mejor estilo Command & Conquer 4.

Entre otras cosas, el 2011 será un año que sin dudas quedará en mi corazoncito porque nunca creí que iba a llegar el momento en el que podría dejar de hablar de Duke Nukem Forever en potencial para tener que sufrirlo en persona aunque, ahora que ya pasó, siento un gran vacío; comparable al día en el que me dijeron que Papá Noel era [N.de Ed.: ¡Hay niños que leen esta revista!]

No me tengo que olvidar de pedir un aplauso y una gran ovación para el desaparecido creador de la mítica Pixar. Así es, ese venerable señor que en sus ratos libres ponía etiquetitas con forma de manzana con los colores del arco iris encima de aparatos comunes y los vendía al triple de su precio. Gracias, genio, por mostrarnos el camino hacia el futuro.

Y antes de cerrar, también pido un aplauso para los reviewers que nos orientan mes a mes para no caer en las garras del cacor, porque este año no les va a ser nada fácil decidir quién se queda con la corona del Game of the Year.

En cuanto al resto de ustedes, aprovechen y pásenla bien que para el fin del mundo todavía falta mucho. A menos que se nos venga algún asteroide. Pero para eso lo tenemos a Bruce Willis así que si se encuentran con algún profeta nabo póngale un helado en la frente y que siga el baile. [i]

Por Dario Ciubotariu | c1rio



Ojos de gamer

Una aventura cooperativa

JUAN DESPERTÓ ESA MAÑANA de una forma diferente. Aunque algunas constantes estaban presentes –su cara pegada al teclado, la espalda destruida y los ojos rojos por una noche de furia gamer– algo le había hecho clic. Eran las once de la mañana y una idea rebotaba en su cerebro, un concepto a punto de estallar sobre una hoja de papel en blanco. Con un gran esfuerzo levantó su pesado cuerpo y se apuró para darse una ducha y limpiar el desorden del escritorio.

Rápidamente, tomó un lápiz y dio vida a lo que sería el primer boceto, algo tosco tal vez, pero en su cabeza ya podía ver cómo interactuaba con él. Luego de algunas correcciones y un tacho lleno de bollos de papel, el boceto se convirtió en una hoja de diseño, y la hoja en el disparador para poner manos a la obra. Ahí estaba, frente a una webcam, un mouse y un gamepad completamente desarmados. La idea era simple, sus ojos debían controlar lo que antes accionaban sus manos. Los años invertidos en la universidad le daban lo necesario para afrontar la tarea, pero la realidad siempre supera a la ficción. Sin darse cuenta, esa mañana se convirtió en una larga tarde, y esa tarde en un fin de semana completo. Su cuerpo estaba casi entumecido, pero su cerebro seguía intacto. Tenía un objetivo, pero por sobre todo, corría contra un despiadado deadline para terminar su creación. ¡Las manos no podían ser el obstáculo entre un videojuego y las ansias de convertirnos en el personaje que soñamos! Miró al cielo, y aunque un techo pálido se interponía entre él y ese frondoso bosque blanco, sintió que el desafío era posible, que no había otro límite que su imaginación.

Pasaron algunos días de ese primer concepto y ya tenía un prototipo casi funcional. Enredado en una maraña de cables, intentaba soldar unos circuitos cuando algo lo devolvió al mundo real. El timbre destrozó la conexión entre él y la matrix. Fue hacia la puerta y la abrió, pero se encontró con el vacío del largo pasillo. Antes de que pudiera cerrar, su celular soltó "Highway to Hell" de AC/DC. Trabó la puerta y se deslizó hacia el aparato. Justo cuando iba a tomarlo, enmudeció. En la pantalla brillaba un mensaje: "Llamada perdida: Número Desconocido". Juan soltó un bufido, miró hacia arriba y tuvo una nueva idea. ¡Eso era! Volvió a su escritorio y al tomar el soldador para continuar con el diseño, su cara se desfiguró. Sus bocetos, hojas de diseño y hasta el prototipo habían desaparecido. La notebook seguía allí, pero no el disco USB. Juan sintió que el mundo daba vueltas. i

[CONTINUARÁ...]

[AVENTURA COOPERATIVA]

Un experimento para contar cuentos de gamers para gamers. Se juega continuando la historia. La envían a historias@irrompibles.com.ar, y elegimos la mejor continuación del mes para publicarla. Si se publica tiene premio. El mico c1rio dio el puntapié inicial y se ganó unos puntitos de Carmack. El siguiente se gana un Mikonomicon (o algo así). ¡Vale delirarse pero sólo hasta 2500 caracteres! Interesados entren al foro ES PALABRA DE MICO a postear sus dudas. Veamos qué sale. i

Fernando Coun

Por Durgan Nallar | Dan



Gears of War: The Boardgame

Un juego de mesa para quemados del épico fichín

EL HONORABLE CLÚ DEL DRAGÓN COJO, al que orgullosamente pertenezco desde hace años, es una logia secreta platense cuya finalidad, además de controlar a los líderes políticos del mundo, consiste en fichinear con toda clase de cosas hermosas. Bueno, ahora que lo pienso, ya no sería tan secreta. No importa. Como sea, los miembros anonymous de la hermandad nos juntamos a viciar todas las novedades. Queríamos hacerlo con el juego de mesa de Gears of War.

La cámara más profunda del clú está repleta de maravillosos tesoros: fichines originales en caja –algunos nunca abiertos–, libros de rol, novelas, las últimas computadoras y el furor que conmueve al mundo por estos tiempos: juegos de mesa o, como los llaman los españoles, "juegos de tablero". Muchos tenemos. Cajas y cajas, pilas que llegan al techo, varios sin salir del envoltorio todavía. En el clú hay alegría para toda la eternidad. (No debe acercarse nadie a quien desconozca el dragón que custodia los tesoros del clú.)

La última reunión de la hermandad nos sorprendió mirando videos de juegos retro. Uno de los socios fundadores casi sufrió un ACV al recordar un tal Moonstone de Amiga. Así que ese día no jugamos a la novedad, Gears of War: The Boardgame. Como era mi compra, y quería mostrárselo a mis estudiantes de Game Design, me lo confisqué y lo traje conmigo a Buenos Aires (el clú está en una ciudad cuyas coordenadas no podemos revelar).

Como andaba a diez mil con la revista, cuando me tocó ir a clases fui sin probar el gameboard, sabiendo que mis estudiantes serían mis Conejillos de Indias. En efecto, juntamos unas mesas en la cafetería y pasamos casi las cuatro horas desplegando el tablero, peleando con la horda Locust y tratando de interpretar las reglas. Al principio cuesta, pero ya sobre la hora final los combates eran intensos.

Mis bravos muchachos luchaban codo a codo y encarnizadamente –es un juego cooperativo– con manadas de Wretchs, Drones y Boomers, mientras atraían un gigantesco Berserker ciego al segmento final del escenario, donde estaba el Hammer of Dawn, única arma capaz de dañarlo. ¡Y lo lograron!

Además de divertirnos, al jugar analizábamos la manera en que un shooter puede ser convertido en juego de mesa. Y viceversa. En el oficio de game designer es común inventar juegos de mesa para probar ideas y gameplay antes de hacer los documentos de diseño y el primer prototipo de un fichín.

Gears of War: The Boardgame es un buen ejemplo. Está balanceado en cuanto a cantidad y tipo de Locust. El escenario –el tablero– se va armando al azar pero con piezas específicas que corresponden a cada una de las siete misiones disponibles. Viene con miniaturas de plásticos, cuatro héroes con sus tarjetas de descripción y habilidades, dados especiales de ataque y defensa y una cantidad de cartas de varias clases. Los enemigos se controlan con "cartas de IA", y hay ataques especiales, municiones y armas para recoger y, como en el fichín, es conveniente pelear a cubierto. ¡Tá bueno!

Estos juegos de mesa sofisticados se pueden comprar, por ejemplo, en fantasyflightgames.com o mejor, aunque mucho más caros pero con la ventaja de estar en castellano, en edgeent.com. A medida que descubra más gameboards en el clú, los voy a mostrar en la revista. ¡Dragonborn!



[IRROMPIBLES] VS. RED DEAD REDEMPTION Mini Games

Hoy presentamos: El gamer no muere. A lo sumo pierde el alma en el póker

"SI LA HISTORIA LA ESCRIBEN LOS QUE GANAN, eso significa que... Moki no debería haber escrito nunca una aventura Irrompible. Quien quiera leer, que lea..."

Esta conocida frase, extraída de una famosa canción de protesta, es la que da el puntapié inicial a estos textos: era hora ya de encontrar la solución definitiva para que mi Némesis dejase de mentir y buscar excusas baratas con tal de negar sus consecutivas derrotas online: "que se me cae la conexión", "que hay mucho lag", "que no hay nivel EASY en este fichín", "que tomé demasiada Activia Bebible", "que están dando nuevos capítulos de las Cheetah Girls en la tele", etcétera.

Tenía que encontrar el juego apto para que ese... Vocero de la Cobardía demostrase de qué estaba hecho (¿caca?, ¿puré mixto?, ¿Activia Bebible?). Entonces tuve una epifanía: ¡no era un juego! ¡Debían ser varios; así demostraría su inoperancia en repetidas oportunidades! Y recordé su último relato Irrompible, las mentiras vertidas en mi nombre...

La solución era desenmascarar a ese engendro de carnaval veneciano utilizando sus propias armas.

Ya tenía el juego. Ahora necesitaba un testigo que diera fe a los acontecimientos por venir. Si jugaba sólo con mi rival, una vez más iba a escudarse en su "Tabla de Mandamientos del Gamer Quejica" (por ejemplo, cuando no logra hacer un solo frag, siempre alega "No Matarás").

Tuve como juez y jurado a mi nuevo compañero de armas en PlayStation, SANTUCHO_, quien va en camino de convertirse, de un momento a otro, en un nuevo Irrompible, siendo que Moki alega siempre que su conexión Wi-Fi no es apta para jugar en la Play 3 (como si él sí fuese apto).

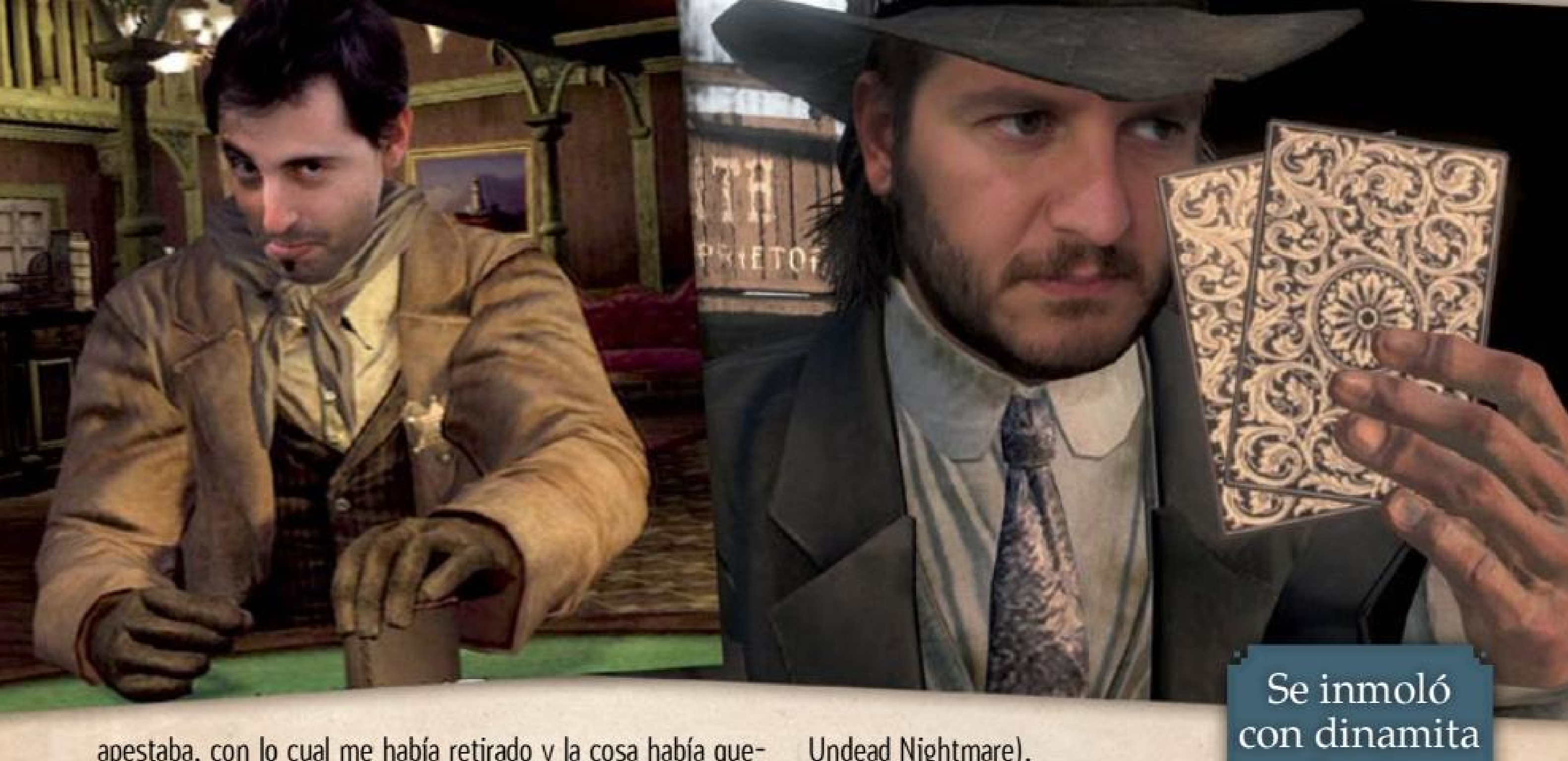
Po po popó ker Face...

Nos encontramos mokirrompibles, RoloIrrompible y SANTUCHO_ en el modo normal multiplayer de Red Dead Redemption.

Armé una partida de póker que tuvo como sede a Armadillo.

La idea era que SANTUCHO_ oficiara de juez, y siempre descartase sus cartas; pero ese mandril sediento de emociones no se pudo aguantar y en la primera ronda ya había apostado todo su dinero contra las cartas de Moki. Mi mano





apestaba, con lo cual me había retirado y la cosa había quedado entre ellos dos.

SANTUCHO_ estaba haciendo sus primeras armas en este deporte de varones. Perdió todo su dinero en la primera mano y quedó eliminado.

Ahora el miko infecto se las vería conmigo.

Ronda tras ronda comencé a apoderarme del dinero expropiado a un pobre principiante, y cuando estaba por darle el golpe de gracia y ganar mi primer punto en esta olimpiada de machos, ¡zas! Moki disconnected...

Cuando estaba llamándolo a su casa para insultarlo, volvió a conectarse excusándose por su patético Wi-Fi. Bullshit.

El Red Dead nunca me tomó por ganador. Ese Embajador de la Afeminadez había escapado esta vez; pero ahora...

El turno del Dado Mentiroso

Debo admitir que estaba asustado. Moki es un gran mentiroso a juzgar por la cantidad de gente que cree sus patrañas en nuestra revista, y si había un juego indicado para él, sería este.

El objetivo del Dado Mentiroso es sencillo: cada jugador tiene cinco dados y un cubilete, y debe engañar (o no) al resto de los jugadores diciendo cuántos dados del mismo número le han tocado, sin que sus rivales vean los mismos.

Si sus contrincantes aciertan, el mentiroso pierde un dado; si se equivocan, son ellos los que pierden.

Fue una partida reñida. Los tres mentíamos como gitanos y al final de la partida estábamos con un dado cada uno. Moki lloraba nuevamente por el lag, pero no hay problema con el lag en una partida de dados. En definitiva, se trata de estar sentado con... dados.

SANTUCHO_ una vez más no se pudo aguantar y ganó el desafío. Buen jugador. Pésimo juez.

Con mi archienemigo seguíamos 0 a 0.

Apocalipsis Zombie

Finalmente, decidimos que ganaría quien más bajas provocara en otra modalidad multiplayer del Red Dead: Apocalipsis Zombie (para jugarlo se debe tener el paquete de expansión Undead Nightmare).

Se trata de una modalidad cooperativa donde hasta cuatro jugadores intentan sobrevivir el mayor tiempo posible a oleadas de zombies caníbales.

El partido no tiene final feliz. Es a muerte. No hay posibilidad de ganar. Sólo el honor de combatir el mayor tiempo posible y llevarse unos cientos de no-muertos de vuelta a la tumba.

Se inmoló con dinamita al grito de "¡noo te vayas nuuunca!". Un grito extraño pero emotivo.

El encuentro se llevó a cabo en el cementerio de Blackwater.

Rápidamente demostramos que, a pesar de estar distanciados por cuestiones de cartel y ego, Moki y yo formábamos todavía un excelente equipo.

No es que SANTUCHO_ se quedara atrás... ese demente intrépido se colaba entre los grupos de zombies y los diezmaba utilizando Dead Eye, agua bendita, dinamita... lo que cayera en sus manos.

Promediando la octava oleada, cayó peleando a los puñetazos, ya sin balas y completamente rodeado. Se inmoló con dinamita al grito de "¡noo te vayas nuuunca!". Un grito extraño pero emotivo.

Ahora sólo quedábamos Moki y quien escribe, subidos al pequeño techo de un cobertizo, ya casi sin munición.

Nos miramos y le dije: "¡Olvidemos las rencillas. Si vamos a morir, hagámoslo a lo grande... luchemos como en el pasado, juntos, hasta la muerte!"

Una lágrima virtual rodó por su mejilla mientras asentía.

Apunté cuidadosamente y agoté mi munición. El miko tomó su antorcha y... me golpeó con ella arrojándome a la horda zombie, que no tardó en despedazarme.

A continuación, saltó y huyó por las colinas corriendo como niña, aprovechando que los zombies se hacían un festín conmigo.

Cuenta la leyenda que si te conectás en luna llena, todavía podés verlo correr. Como una niña, eso sí.

He dicho.

Por Joaquin Metz | @Joametz
Game Designer, Editor en Jefe de imperiogamer.com



Mar de luces

EN EL NÚMERO PASADO enfrenté mi primer puzzle y lo resolví, para mi sorpresa. Gracias a eso pude disfrutar de mi premio, un juego nuevo que hoy se encuentra entre mis preferidos: Deus Ex 3 (no voy a decirle "Human Revolution").

Además, el arduo camino a semejante logro lo forjaron dos grandes amigos que me hicieron la vida imposible con sus tretas y enigmas: Cufa y Morton. O "Morfa", para resumir.

El puzzle de [i] siempre es un juego del que uno toma parte, irónicamente, para llegar a otro juego. Pero el último, merced a mis compañeros de aventura, fue un juego dentro de un juego dentro de otro juego. Fue un juego al cubo, digamos.

En fin, se me ocurrió devolver un poco de lo que Dan y esta revista han hecho por mí realizando un acertijo propio. Participó en su confección otro hermano de la vida, el Lic. Olguín.

Espero que sea de su agrado y recuerden: la verdad está ahí afuera.

Metz, noviembre de 2011.

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:
- Subject del mail: "Mar de luces"
- Respuesta correcta al puzzle.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS

1. **THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (PC)**
   Cortesía de Bethesda Softworks.
2. **NEED FOR SPEED: THE RUN (PC)**
   Cortesía de Electronic Arts.
3. **300 Puntos de Carmack** para la nueva versión de [IRROMPIBLES] 4.5.

Condiciones de participación

Sólo aceptaremos tres respuestas por navegante. ¡El primero que acierte elige premio! Válido en todo el territorio de la República Argentina hasta agotar los premios. ¡Feliz 2011! [i]

Staff

EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

COLABORAN
Mariana Arias, Nicolás Carnevale, Natalia Cina, Darío Ciubotariu, Fernando Coun, Walter Costabel, Esteban Echeverría, Federico Esquivel, Bruno Gambarotta, Tomás García, Julián Lorenzon, Julieta Martino, Joaquín Metz, Hernán Panessi, Montserrat Patiño, Lucas Robledo, Ignacio Salizzi, Jorge Sánchez, Leandro Venturini, Angeles Viacava, María Gabriela Vich, Santiago Videla.

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

GRACIAS A
Bethesda Softworks
Clarín Global – CMD
Codemasters
Electronic Arts
Electronic Things
ExtremeBox
GeekMart
Gigabyte Argentina
LocalStrike
NGD Studios
Nut's Studios
Senscape Interactive
Sony Argentina
Thermaltake Argentina
The Walt Disney Company Argentina
Video Flims
Zowie Gear
#Tecno23

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 1 Nº 5 es una publicación de RESPAWN Ediciones – Anchorena 1180, (1425) , Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Copyright © 2011. Versión electrónica por Ediciones Grimorio (www.grimoriodigital.com).

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2011

Carreras de
Diseño & Animación

TITULOS OFICIALES A-1331

Abierta la Inscripción
Carreras Marzo 2012
Charlas informativas y entrevistas personalizadas con los Directores

PROMO DESCUENTO
EN MATRICULA



Da Vinci

www.escueladavinci.net

Av. Corrientes 2037/49 | C.A.B.A. | Tel: 5032-0076 | info@escueladavinci.net





Snow Edition









Asa para Audifonos de combate





- Gabinete Gran Torre con interior negro
- Preparado para enfriamiento liquido
- Control de velocidad y color en Vent.
- 5 bahias para HD, USB 3.0 x 2, USB 2.0 x 4



- Gabinete Gran Torre con interior negro
- Integrado a estación BlacX SATA 2.5" y 3.5"
- Control de velocidad y color en Vent.
- Preparado para enfriamiento liquido
- Soporta tarjetas triplemax de 33cm

P/N: VN40001W2N - B

- Gabinete Media Torre
- Diseño con la fuente de poder abajo
- Compatible para LCS
- Soporta tarjetas de hasta 32cm



Tt eSPORTS By Thermaltake



P/N: KB-CHU003SP

- Teclado iluminado con ventilador
- 256 variantes de color en la luz
- 14 teclas macro, 64kb de memoria
- 5 perfiles de usuario y 70 llaves macro
- Dos puertos usb y entradas de audio
- Conectores usb de Oro-Plata

shock
GAMING HEADSET ONE

P/N: HT-SH0001EC

- Audifonos sonido DTS 5.1CH
- Bocinas de 40m
- Microfono que cancela ruido
- Controles en cable
- Ajuste de tamaño en diadema
- Configura sonido FPS/MMPRPG
- Conector USB de Oro-plata



P/N: MO-BLE001DT

- Mouse laser motor Phillips doble lente
- Resolución de 10 a 6500 dpi
- Almacena 45 macros en 5 perfiles
- Hasta 5 colores de iluminación
- Diseño para cambio de peso
- Diseño en pantalla indica funciones
- Conector USB de Oro-plata



Ingresá a nuestros sitios web www.thermaltake.com y www.ttesports.com